Incluye CD-ROM
Minami 2000
Revista de cómics y dibujos animados japoneses
795 PTAS 4,78
NÚMERO 9
RURONI KENSHIN
CITY HUNTER 3
ESCAFLOWNE
∀ GUNDAM
ORPHEN
JEANNE
UTENA
★ CARÁTULAS
★ NOTICIAS
★ HUMOR
★ OPINIÓN
★ INTERNET
★ PÓSTER
★ ERÓTICO
★ J-POP
★ YAOI
★ Y MUCHO MÁS
ESPECIAL SALÓN

Pioneer
La marca del anime.
Tienes mucho que ver...
LA LEYENDA DE LOS CRISTALES BASADA EN
FINAL FANTASY
Capítulos: El Dragón, La Estrella
Concluye la saga de los cristales mágicos...
A la venta a partir del 17 de Noviembre
A la venta a partir del 17 de Noviembre
PRETTY SAMMY 1
La Chica Mágica
¡Llega por fin una de las series de animación más esperadas!
FINAL BUBBLEGUM CRISIS 1
El material inédito de uno de los clásicos del anime, reunido en 3 nuevos volúmenes.
A la venta a partir del 17 de Noviembre
ANIME VIDEO
PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L. • ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es

¡¡TENGO HAMBRE!!

Estoy completa, total y absolutamente indignado, estas cosas no se hacen, con lo ricamente que estábamos...
Pero no. Como muy bien dice el refrán, no hay mal ni bien que cien años dure, así que van y le dan Dokan a mi compañero de piso. ¡Pero por Blas bendito! ¿Cómo se le puede dar el más mínimo cargo de responsabilidad a él? ¡Pero si se habría muerto hace mucho si no estuviera yo en el piso para cuidarlo!
Y encima él, ¿qué es lo primero que hace? Nada menos que empezar a quitarme colaboradoras. Claro, como sabe que Minami 2000 es la mejor revista del mundo mundial y universal, pues nada, poco a poco me irá copiando ideas y quitando redactoras el muy aprovechao. Pues se va a joder, le pienso subir la cláusula de rescisión a todas, ea, le va a salir por un pico la broma.
Pero, no contento con eso, se pone a hacer modificaciones, a pedirme que trabaje más, a pasarme los textos para que los corrija, a hacer consultas... y sin darme nada a cambio, ¡¡el tío rata!! Está llevando eso de que estamos en la misma empresa y en el mismo equipo demasiado lejos, esto tengo que hablarlo yo con las jefas, sí señora.
Lógicamente, hemos discutido, nos hemos peleado, y ya no dormimos juntos. Lo he mandado al sofá, a que recapacite en las frías noches de invierno, pero él sigue en sus trece y ha encajado muy bien el destierro de mi cálida cama de matrimonio.
Y no sólo eso, sino que ya ha amenazado con empezar pequeños sabotajes desde la maquetación de esta vuestra querida Minami 2000. A cuán alto grado de mezquindad puede llegar el ser humano, Blas. Qué digo humano, ese maldito parásito chupasangre.
Pues si desde la pelea empezó la guerra psicológica y ha dejado de hacer su parte de limpieza, pero yo he reaccionado a tiempo y también he dejado de hacer la mía. No tiene nada que hacer, a mí no me importa vivir entre toneladas de mierda y sé positivamente que le tiene tanto miedo como yo a esa cosa verde que empieza a crecer debajo del fregadero.
Pero, lo peor lo peor lo peor, es que el muy cabrón ha dicho que ya no me hace más la comida. Ya llevo 3 días sin comer (debí haber aprendido a utilizar el microondas, tal y como me recomendó mi mami), pero no cederé, si él es un maño cabezón pa chulo yo y pa puta mi novia, no pienso bajarme del burro (principalmente porque no sé conducir otra cosa). El problema es que él está igual que yo y tampoco se piensa bajar (si es que piensa alguna vez, maldita escoria aprovechada).
Y, hasta que algo ocurra, YO TENGO HAMBREEEEEE!!!!!

I accept your apologize, Captain Nida

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Los buenos tiempos, en los que Jorge y Lázaro jugaban a sabotear Dokan (el de la foto es el maquetador, Gabriel), son cosa del pasado, ahora son enemigos irreconciliables.

PASA DE LA RUTINA

NOVEDADES
CULTURA JAPONESA
TALLER DE DIBUJO
CLÁSICOS
CURSO DE JAPONÉS
J-POP Y MUCHO
MÁS.

Y DE REGALO UN
CD-ROM CON
VÍDEOS, MÚSICA,
IMÁGENES...

Nosotros no copiamos,

INNOVAMOS

Minami 2000. Diciembre de 1999

Dirección: Maria José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Colaboran: Carlos Alejo, Eva Díaz, Josema, Jaime Ortega, Jorge Orte, Manuel Ortega, Raúl Ruiz, Mae Fernández, Ackmanu, Nuria Plasencia, Alessandra Moura, Mike Sánchez, Javi Araguz, Alex Mateo, Gonzo, Petrus, Matsuyama, Ozaki, Fuspot, Anime Studio (Jorge Lancha y Susana Vergara).

Maquetación: Jorge Orte

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L. Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Secretaria de dirección: Sonia García
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 93 300 10 22.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami 2000 no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami 2000 aboga por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami 2000
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami2000@aresinf.com

Minami 2000 9

TEMA DE PORTADA

ESPECIAL SALÓN

Este mes tenemos un número atípico, ya que, con motivo del salón del manga de Barcelona, hemos pensado que no estaría mal hablar de ciertas series que de otra forma habrían tenido que esperar mucho tiempo a que en Minami 2000 se dedicara un dossier a su tema.

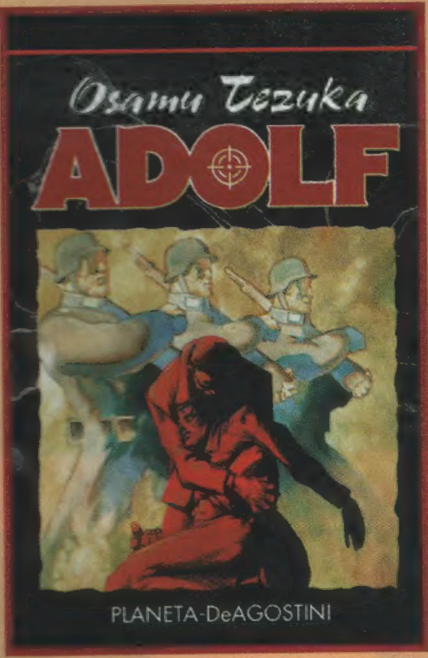
Así, en este número hacemos un extenso repaso a series que han sido un éxito más o menos reciente.

ÍNDICE

· Portada
· Editorial 3
· Listado de tiendas 4
· Índice 5
· Noticias 6
· Eventos 8
· Especial salón 11
· Orphen 12
· Utena 16
· City Hunter 3 20
· Jeanne 21
· Gundam 22
· Escaflowne 24
· Ruroni Kenshin 30
· Santuario 38
· Yaoi 42
· Sección Marmalade Boy 45
· Hentai 46
· Encuesta Minami 48
· No sólo de manga vive el hombre 49
· La opinión del lector 50
· Otaku Generation 51
· Esto es Greenwood! 52
· Desde la torreta de Mazinger Z 53
· Laboratorio Científico 54
· Internet 56
· Curso de Japonés 58
· J-Pop 60
· Cajón Desastre 62
· Correo 63
· Instrucciones del CD 66

noticias, novedades y tal...

¡Vivan los filones! Planeta reedita **Marmalade Boy** en formato comic-book (¿se llamará serie naranja?), además quincenal no sea que se termine antes el anime que el manga y se acabe el chollo. Los llamaríamos peseteros y oportunistas si no fuera porque ya está empezado el especial *Wataru Yoshizumi* (con portada de **MB**, claro). Además de este notición, también anuncian **One Piece**, ¡en formato comic-book! Al parecer no pierden la esperanza de sacar una serie abierta que no tenga que cerrar a los pocos números, esperemos que esta vez lo consigan, ya que al fin y al cabo sus 80-96 páginas según números a unas 550 pelas distan mucho de aquellos aberrantes números de 30 ó 40 páginas con los que empezaron. También **Outlaw Star** en formato biblioteca manga (80-96 páginas a 595 pesetejas), siendo 6 números, al igual que **Layla Rei**, también en formato biblioteca manga. Como cosas extra, el tomo 20 de **Bartard!**, que todo hace pensar que será el último (las ventas han bajado muuuuucho, tanto que casi no sale este número), **Kajika** del Toriyama a las 1200 que cuesta cada tomito y por último el renombrado **Adolf**, del *Manga no Kami Osamu Tezuka*, que se repartirá en un total de 5 números bimestrales con un número de páginas entre 230 y 280, a eso de las 1500 rupias. Como sorpresa especial, decir que sólo faltan un par de firmas para que saquen los 3 últimos tomos de **Cazadores de Magos**, consiguiendo así otra serie que se edita en su totalidad (¿cuántas van? ¿cuatro? ¿cinco?). Por último, aclarar el rumor que se ha extendido de que van a sacar **X** en tomitos. Bien, es cierto que tienen el proyecto, pero es eso, un proyecto, así que la cosa puede salir el año que viene o no hacerlo nunca.



A sus publicaciones habituales de **Black Jack**, **Noritaka** y **Sailor Moon**, Glénat suma los libros de ilustraciones de **Sailor Moon** y el nuevo tomo de **Raika**, así como la reedición de **Ikkyu** (que ha sorprendido a todos, empezando por los propios jefes de Glénat, no porque esta obra sea mala, que desde luego no lo es, sino porque no es precisamente lo que se considera "vendible" en España). Siguen anunciando el manga de **Ruroni Kenshin**, pero aún no pueden dar fechas concretas, (como no se den prisa se va a acabar la euforia y mal rollo, recordad lo que pasó con **Los Caballeros del Zodíaco**...). Lo mismo pasa con **Sailor V**, aunque deben estar las dos al caer, igual para cuando leáis esto ya hay alguna en la calle.

Sobre Manga Films, siguen con lo anunciado en el número anterior, es decir, el anime de **Final Fantasy**, **Pretty Sammy**, **Bubblegum Crisis**, las nuevas entregas de **Dragon Ball GT**, 2 películas de **Dr. Slump** y la segunda parte de **El Hazard** (si os gusta esta serie y también otras de Pioneer, atentos al próximo Minami). Además, anuncian su intención de publicar películas de **Maison Ikkoku** y de **Urusei Yatsura**, el sueño de muchas hecho realidad.

Por su parte, Selecta también repite lo dicho el número anterior, esto es, **S. E. Lain** (que ahora sí que queda muy poquito para que veáis comentada en esta revista, en concreto en el número que viene) y **Cowboy Bebop** (con el mismo formato que **Escaflowne**). También **Queen Emeraldas** y **Harlock Saga**, aunque éstas deberán esperar al año 2000 para ver la luz (en nuestro país, claro).

Dynamik SK también anuncia para ya pero ya ya **City Hunter 3** (¡¡los 13 episodios en tan sólo 4 cintas!!), a lo que seguirá **Utena** y... tachán tachán, **Video Girl Ai**. Tras muchos años de espera, al fin llegan las series que tantas fans llevan tantos años pidiendo.

Pasando a canales de televisión, a partir de noviembre, el canal Locomotion de Vía Digital (que busca una audiencia de entre 18 y 35 años) lanzará una nueva imagen, emitiendo series como **South Park** (jueves y domingos a las 22 horas) y **Dr. Katz** de Estados Unidos, **Bob & Margaret** del Reino Unido (de lunes a viernes a las 16 y a las 21 horas, domingos a las 21:30), **Robin** de Canadá y **Cuttlas** de España. La programación de Locomotion también incluye animación japonesa como **Ranma 1/2, Akira, Gunsmith Cats, Oh! My Goddess** y muy **pronto Saber Marionette**, así como cortos y trabajos experimentales de fama internacional. A destacar (aparte de **South Park**, por supuesto, que para nosotros es lo mejor de su programación), el programa *Japanimotion*, que se emite los sábados por la noche a las 23:30 horas (para que luego os quejéis de que los programas manga tienen horarios infantiles) y está dedicado a la animación japonesa, contando con cosas como **Saber Marionette/ Sukeban Deka**, **Suikoden** o **Yakumo Tatsu**; y *Animafilms*, que las noches de domingo a las 23:30 emitirá diversos largometrajes de todo el mundo, como por ejemplo **Ópera Imaginaria**, **La leyenda de Ellcia** (ya comentada en *Minami2000*), **Torpedo**, **Akira** o **¡Ah! Mi diosa**.

Vamos con el Canal Buzz, que esta vez nos sorprende con la emisión de **Estás arrestado (Taiho Sichauzo)**, la versión animada del conocido manga de *Kosuke Fujishima* (sí, el de **Aa! Megamisama**). Se emitirá de lunes a viernes a las 22:30 (no, si aún se solaparán los horarios y para cuatro series que pongan sólo podremos grabar dos). Además, el domingo 7 de noviembre a las 23 horas podremos ver **La cicatriz de la sirena**, basado en el manga de la popular *Rumiko Takahashi*. Por su parte, en el Club

Súper 3 podremos ver **Un cometa en el valle Moomin**.

Si lo que tenéis es Canal Satélite Digital, no hemos podido confirmarlo, pero puede que en la Fox Kids estén emitiendo **Pokemon**.

Y si tenéis lo que todo el mundo, es decir los canales públicos gratuitos como Blas manda, recordar que a las reposiciones de **Marmalade Boy** y **Shoot!** también se ha sumado ya la de **Slayers** (**Reena y Gaudy**). Dado que esta vez pudimos difundirlo a tiempo en internet y por otros medios, debe ser mucha la gente que ya tenga dichas series desde el capítulo uno, así que con un mínimo de contactos podréis pillaros vuestras series favoritas enteritas.

Dejando la tele y pasando a la radio, ya anunciamos en el número anterior la existencia del programa *Más allá de la vineta*, que podrán escuchar en su recién iniciada temporada los barceloneses que sintonicen los domingos de 21:00 a 22:00 COM Radio.

Para las navegantes y usuarias de la red, nos ha llegado una reseña curiosa, en la que se un grupo de otakus se queja del nazismo de algunos forums de opinión (por no mencionar el de algunos canales de chat (Sieg Heil, Heyhey!!)) y de las absurdas e incongruentes reglas a las que están sometidos otros tantos, anunciando un canal con total libertad de expresión en el que nadie será expulsado por no compartir las opiniones de la administradora o moderadoras. Si queréis formar parte de este bonito proyecto, mandad un e-mail a **manganime2000-subscribe@onelist.com** (estaba claro que con ese nombre no podíamos negarnos a reseñar el forum ^_^U) o bien id directamente a y seguid las instrucciones. Además, parece que la lista de integrantes será secreta, así que resulta perfecta si quieres aprender desde el anonimato.

Por cierto, que *Minami 2000* estrena reglas de estilo a la hora de poner negritas y cursivas. Un criterio que también adopta la revista *Dokan* pues es Lázaro quien ha pasado a corregirla y para no liarse ha decidido unificarlos. Esperemos que os gusten.

En cuanto a las movidillas japonesas, parece ser que habrá nueva película de **Cowboy Bebop**. Con el director, el productor y guionista de **Macross**: *Shinichiro Watanabe*, *Masahiko Minami* y *Keiko Nobumoto*. Diseño de personajes de *Toshihiko Kawamoto*.

También acaba de aparecer la adaptación al manga de la película de **Utena** (estrenada el 14 de agosto en Japón), **Shôjo Kakumei Utena Adorens Mokushiroku**. Si por el artículo de este número os pica la curiosidad y luego cuando Dynamik la saque os gusta, ya sabéis.

Siguiendo con nuestra política de ayudar en todo lo posible a las aficionadas, aquí van (por cortesía de Mak) dos de las direcciones que tiene *Naoko Takeuchi*, la autora de **Sailor Moon**. Si queréis escribirle para decirle lo mucho que os gustan sus obras, ya no tenéis excusa:

Ms. Naoko Takeuchi
c/o Kodansha
12-21, Otowa 2-chome
Bunkyo-ku, Tokyo
112-8001
JAPAN

Ms. Naoko Takeuchi
c/o Nakayoshi Henshuubu
Shishobako 91
Akasaka Yuubinkyoku, Tokyo
107-91
JAPAN

Por último, y por si queréis estar al día con vuestras series favoritas y no esperar a que salga en tomo (y menos aún, a que llegue aquí), aquí tenéis tres de los más importantes "tochos" donde se publican por ejemplo **Card Captor Sakura**, **Mint na Bokura**, **Ruroni Kenshin**, **I"s** y demás, cuestan algo menos de 500 yens pero vale la pena tenerlos sólo por los regalitos que vienen con ellos (baraja de cartas, pegatinas, postales, etc) y las páginas a color que hacen las autoras, sí, esas que se ven tan borrosas en los tomos. Y algunas tiendas las están trayendo, preguntad por ellas.

NAKAYOSHI, agosto 1999.

- **Card Captor Sakura**, CLAMP.

- **Juicy Fruits**, Ryô Arisawa.

- **Urukyû**, Nami Akimoto.

- **Daa! Daa! Daa!**, Mika Kawamura.

- **Ojamajo Doremi**, Izumi Tôdô / Shizure Takanashi.

- **Go With A Smile!**, Natsumi Andô.

- **Norotte Akko-chan**, Neko Nekobe.

- **Super Doll Ricca-chan**, Mia Ikumi.

RIBON, agosto 1999.

- **Kamikaze Kaitô Jeanne**, Arima Tanemura.

- **Mint Na Bokura**, Wataru Yoshizumi.

- **Gals!**, Mihona Fujî.

- **Good Morning Call**, Yue Takasuka.

- **Anata-ga Sekaiichi**, Kaoru Kitazawa.

- **Akazukin Chacha**, Min Ayahana.

- **Seishun Iterukai**, Ryô Atsuki.

SHÔNEN WEEKLY JUMP, 9 agosto 1999.

- **Rurouni Kenshin**, Nobuhiro Watsuki.
- **Enishi vs. Kenshin chapter! Houshin Engi**, Ryû Fujisaki.
- **One Piece**, Ichirô Odaei.
- **I"s**, Masakazu Katsura.
- **HunterXHunter**, Yoshiharo Togashi.
- **Yu-Gi-Oh**, Kazuki Takahasi.

EVENTOS

IV JORNADAS DEL COMIC VILLA DE AVILES

Del 7 al 12 de Septiembre, en Avilés (Provincia de Asturias, por si alguien no lo sabía), pudo disfrutarse un Salón del Cómic que, aunque tiene todavía poco rodaje, está atrayendo cada vez más la atención de los medios y de los aficionados.

En este salón todavía no ha habido un hueco para el manga, y de momento se cuenta con la presencia de autores americanos, europeos y españoles que, junto con las exposiciones esparcidas por el territorio avilesino, llenan esos días. También hay que decir que el tiempo resultó favorable y, excepto el ultimo día, se pudo disfrutar de un interesante solecito muy atípico en las tierras asturianas, lo que invitaba a, entre charla y charla, escaparse de la Casa de Cultura y acercarse a alguna de las terracitas de por ahí cerca a tomar algo. Cosa que venía bien, ya que en el interior (con una amplia antesala con cómodos sillones y dos salones de actos, uno de ellos teatro) con las luces de las exposiciones te asabas, y, como está por debajo del nivel del suelo (en un subterráneo, vamos) a veces tenías la sensación de quedarte sin oxígeno.

Los autores invitados este año fueron: *Max, Peter Milligan, Alex Ross, Badia Romero, Jeff Smith* (sí, el de **Bone**), *Andreas, Carlos Puerta, John Ridway, Isaac del Rivero Sr.* (es que hay un *Jr.*) *Howard Porter, Charles Vess, Ron Garney y Alfonso Azpiri*. También se descolgaron por allí otros personajes que, aunque no están en la lista de invitados oficiales, acaban siendo acosados por miliardos de ansiosos fans en busca del dibujito de su vida.

También, del 1 al 15 de Septiembre, permanecieron abiertas tres exposiciones: "El arte de Alfonso Azpiri", situada en el centro comercial El Atrio, "Homenaje a Isaac del Rivero Sr.", en la Casa de Cultura, y "Gary Frank en USA", ubicada también en el Centro de Cultura. Las proyecciones de películas comenzaban a las 15:30, y se pasaron las siguientes: "Baba Yaga", "Invisible Avenger", "Eight Man" y "Santo y BD contra los monstruos".

Para los que no hayáis estado nunca allí, debo deciros que las **Jornadas de Avilés** son, cuanto menos, peculiares. No hay puestos de editoriales, ni de fanzines, ni de librerías (bueno, excepto el de Arco Iris), pero hay movimiento. Ya que uno de los puntos fuertes de estas Jornadas es la proximidad que se llega a experimentar con los autores (¡Eh! No penséis mal!). En otros salones, la visualización del autor-objetivo se reduce a la charla y a una firma en un cómic. Aquí, puedes dirigirte a ellos en las terrazas, o por la calle, o en la antesala del salón de actos donde se celebran las charlas. Puedes hablar con ellos, pedirles entrevistas, regalarles cosas, comprarles originales o invitarles a un café (estas dos últimas opciones suelen agradecerlas bastante, y, aparte del café, también aceptan cervezas, colas y güisquis). La organización no te va a poner pegas, siempre y cuando no te pongas plasta y les respetes cuando te dicen que no les apetece dibujar en ese preciso momento.

Muchos de los fans que se pasan por las Jornadas llevan consigo un portafolio, para enseñar sus dibujos a los profesionales del mundillo y pedirles una opinión.

El Sábado por la mañana (día 11) se celebró, como todos los años, un partido de fútbol autores - organización & periodistas (ganó la organización, ¡por fin!), y *Jeff Smith* se lesionó una pierna, así que estuvo cojo el resto del Salón. Aun así, se celebró su charla y firmó e hizo *Bones* por todas partes, y el domingo pudo realizarse la clausura sin problemas, y es que tampoco estaba la gente para muchos trotes después de una semana de locura. Con ojeras atrasadas y la palabra "cama" grabada en la frente, se celebró a las 12:00 del Domingo la última charla, la de *Alex Ross*, y, a las 13:30 (más o menos) comenzó la clausura y la entrega de premios.

En resumen, unos días desquiciantes, en los que se aprovecha para, aparte de babear ante tu autor/a/es favorito/a/os, reencontrarse con amigos de la otra punta de España, intercambiar material, enseñar fanzines o simplemente disfrutar de buena charla mientras devoras un cachopo con patatas (ñam,ñam).

fanatic@las.es

I JORNADAS DE CASTELLÓN SOBRE EL MANGANIME

En los días 18 y 19 de septiembre, con ambiente festivo y lleno de simpatía, se celebraron las **I Jornadas de Castellón sobre el Manganime** en el *Casal dels Joves*, un recinto amplio y bien cuidado, donde la alegría reinaba entre sus jóvenes participantes.

Karaoke, *merchandising*, proyecciones, videojuegos (Nintendo 64 y Play Station)... No le faltaba detalle para ser unas jornadas entretenidas, además, la entrada era gratuita.

El karaoke estuvo muy animado por la variedad de las canciones y el entusiasmo de sus participantes, que daban una nota musical y muy alegre. Las proyecciones en japonés con subtítulos en castellano, de muy buen sonido e imagen, proyectadas en una amplia pantalla. Las películas hicieron el deleite de l@s aficionad@s, se pudieron disfrutar **Laputa, un castillo en el cielo** (ya sé que el nombre se las trae, pero en fin, a veces los nombres tienen estas cosas); los episodios 1 y 2 de **Video Girl Ai**, **The End of Evangelion**, los episodios 1 a 8 de **Fushigi Yûgi**, **X** (the Movie) y los episodios 1 a 4 de **Magic Knight Rayearth**. Todo ello en un espacio amplio y muy cómodo para los espectadores.

El *merchandising* era variado, y respecto a los videojuegos, sin coste para sus participantes, se disponía de un amplio abanico de títulos, lo que hizo las delicias de tod@s.

Estas jornadas son todo un ejemplo a seguir. Mis felicitaciones a tod@s ell@s y en especial a sus organizadores.

Nuria Plasencia

IV CONCURSO DE COMIC DE IGUALADA

El pasado sábado 18 de septiembre se realizaron los actos centrales relacionados con el **IV Concurso de Cómic Joven de Igualada**, organizado por el Club Manga Igualada con la colaboración de los Departamentos de Juventud y Cultura del Ayuntamiento de Igualada.
En la *categoría A*, la de los menores de 18 años, resultó ganador el cómic "*Solos en el aire*" de *Óscar Rodríguez Bautist*. El segundo premio fue para Albert Vendrell Ortiz.
En la *categoría B*, para autores de entre 18 y 30 años, se llevó el primer premio *Carles Roman Pinar*. En segundo lugar se premió el cómic de *Sergio Borrego Catalá*.
Finalmente, quedaban el premio *Club Manga Igualada al mejor cómic estilo manga*, que fue para *Macià Falgàs Planas*, y el premio *Ayuntamiento de Igualada para el mejor cómic de un autor igualadín*. Este fue *ex aequo* para *Núria Trias Valls* y para *Jordi Vendrell Ortíz*.
Para aquellos que deseen conocer los cómics ganadores del concurso, se realizará un especial del fanzine Manganíac con las obras premiadas en este concurso. Aquellos que lo deseéis, lo podéis solicitar por correo a*: Club Manga Igualada, Aptdo. de Correos 367, 08700 Igualada (Barcelona)*, o bien por correo electrónico a *clubmanga@usa.net*. De todas formas, se está negociando el que las obras salgan publicadas en el Manganami, seguiremos informando. También os podéis dirigir a estas señas para pedir información sobre las actividades que organiza el Club Manga Igualada.

III JORNAICAS CULTURALES DEL MANGA Y ANIME DE ZARAGOZA

Por tercer año consecutivo los otakus de Zaragoza salieron de las sombras para montarse un fiestorro por todo lo alto, y esta vez las **Jornaicas** son mas mañas que nunca, ya que si bien hubo menos asistentes no zaragozanos, las salas estaban igual de llenas que los años anteriores.
No todos los invitados prometidos pudieron asistir, pero en sustitución

de *Dani Barbero* acudí yo, que pa eso es mi tierra, como nuevo redactor jefe de Dokan (hala, se enteraron los maños antes que nadie). En las mesas redondas se habló sobre los *fansubs*, lo que son, cómo contactar con ellos y formas de conseguir otro tipo de material inédito en España. También se habló de lo que los aficionados pueden hacer para ayudar al mundillo a salir adelante y de cómo no hacer un fanzine, donde se explicaron las técnicas de marketing utilizadas por el fanzine Zaragoza MIX, que sin hablar de manga consiguió ser vendido a 171 otakus...
También hubo una animada conferencia sobre el proceso de realización de una revista de manga y anime, basándonos en los ejemplos de Dokan y Minami. Durante la charla *Mary Molina*, *Lázaro Muñoz* y el que suscribe contestamos las preguntas y atendimos las sugerencias de los asistentes, que fueron obsequiados con una revista si su pregunta era interesante, graciosa o humillante para *Lázaro*.
Como buenos frikis, el público estaba sediento de anime, así que se proyectaron OVAs de **Ranma** inéditos en España, OVAs de **Saint Seiya**, **Hotaru no Haka** (**La tumba de las luciérnagas**), la película de **Ruroni Kenshin**, los tres primeros episodios de **Utena**, **Porco Rosso** y un desternillante concurso japonés, que pese a no entenderse un pijo hace reír a cualquiera.
Algunas actividades complementarias fueron los concursos de videojuegos, en los que el premio era el videojuego jugado, una demostración de las consolas de nueva generación (*Dreamcast*), un concurso de ilustraciones (del cual os detallamos los ganadores), una exposición de material en vitrinas un tanto rústicas y la tradicional venta de fanzines.
Por otra parte, y en vista de que todo el público acabó siendo consciente de ello, creo necesario hacer mención del "stress organizativo" sufrido por los organizadores, que no nos decepcionaron tomándose muy en serio su papel.

Ganadores del concurso de ilustración:

1er Premio: *Laura Pérez Seguer*
2º Premio: *Adriano Viedma Pelaez*
3er Premio: *Laura Vilar Rodríguez*
Premio especial Jóvenes Promesas: *Mónica Giménez*

Jorge Orte

FALLO DEL X CONCURSO DE COMIC DE ACUP

Reunidos en los locales de la sede de ACUP en la Avenida Casado del Alisal Nº28 - 1º de Palencia, el jurado del Décimo Concurso de Cómic de ACUP decidió otorgar los siguientes premios:
Primer Premio, a la historia titulada "Laberinto", con guión y dibujos de *Alfredo de Prado Leal*. El segundo premio se concedió a *Pedro Arazola Ruiz*. El tercer premio fue para *Consuelo Villar Herrero*. También se concedió un accésit a *Mikel Prádanos González*.
Las obras premiadas serán publicadas en la revista "Garabato".

PRIMER DESAFÍO A JAPÓN

El pasado sábado 2 de Octubre se celebró en la FNAC de L'Illa (en la Diagonal, Barcelona) el "Primer desafío a Japón", un concurso de cosplay (abreviatura de costume-play, consiste en disfrazarse y actuar como un personaje de manga -jo, esta frase es casi palabra por palabra sacada de **Otaku no Video**...-), patrocinado por Dynamic SK España, cuyo primer premio consistía en un viaje a Japón (casi ná). Los otakus acudieron como buitres en busca de su presa, y no es para menos, viajar a Japón es el sueño de casi todos los otakus.
De dar la bras... digo... de animar el cotarro se encargó, junto con Javier Ripoll y Jose Miguel Álvarez, el todoterreno *Lázaro Muñoz* (des-

pedidas de soltera, bodas y bautizos...), quien, como miembro del jurado, hizo proposiciones indecentes a más de una participante a cambio de su voto.
Comentar también que acudieron las cámaras del programa *El Octavo Pasajero* del canal Buzz, veremos a ver cómo sale el reportaje, porque eso de que vayan a tener sólo unos 3 minutos para comentarlo todo...
Tras el rollo de turno se proyectaron los *openings* de **City Hunter 3**, que será editada por la empresa patrocinadora (Dynamic SK España), **Utena** y **Video Girl Ai**, también de Dynamik y que se supone verán la luz en breve. Al acabar empezó el concurso, 54 variopintos frikis, en grupo o de forma individual, desfilaron por la "pasarela" presentándose a sí mismos y al personaje que interpretaban. Especial mención merecen un par de disfraces que me llegaron al alma, uno de ellos fue el de *Dark Schneider*, sin ninguna vergüenza se paseó con las piernas desnudas y dejando entrever sus partes íntimas, aún hay dudas sobre si llevaba o no calzoncillos o taparrabos... Pero ninguno fue tan original como el disfraz de *Kazushi Hagiwara* (aclarar que *D.S.* formaba parte del grupo junto con otros personajes de **Bastard!**), eso es arte y lo demás son tonterías.
Por cierto, que no sólo eran los chicos los que enseñaban chicha... algunas chicas iban muy sugerentes (especialmente *Tia Noto Yoko* H_H).
Como las decisiones del jurado, compuesto por *Nacho Fernández* (Dragon Fall), *Annabel Espada* (Neko), *Lázaro Muñoz* (Minami2000), *Mary Molina* (exredactora jefe de Dokan), *Nuria Teuler* (Kame) y Ernesto Navarro de Kame, llevaron algún tiempo, se improvisó un karaoke "*a capella*" para entretener a los asistentes, se berre... cantó el *opening* de **Utena**, **Otaku no Video**, **Mazinguer Z**... Ante tales graznidos, el jurado decidió darrse un poco de prisa
Finalmente se hizo una primera selección entre los participantes, 25 de ellos pasaron a la segunda fase del concurso, donde además deberían interpretar a su personaje...
Tras otra larga espera (sobre todo para los aspirantes al premio) amenizada por los dulces cánticos del *Otaku Hispanicus* se hicieron públicos los ganadores:

Tercer premio: *Meiko*, de **Marmalade Boy** (lote de material).
Segundo premio: *Detective Conan*, que por cierto era CLAVADITO, con balón de fútbol y todo (lote de material más gordo tras un susto con un llavero).
Primer premio: *Belldandy*, tanto el disfraz (curradísimo) como la interpretación (¡si hasta salió del espejo!) fueron merecedores del viaje a Japón.

Los otros 51 participantes tampoco se fueron con las manos vacías, ya que se repartieron pósters promocionales del anime de **City Hunter 3**, para sufrimiento de los pobres *Nacho* y *Lázaro*, que se vieron acosados por fans que querían un dibujo, autógrafo o ambos, y, en cualquier caso, todos disfrutamos de una tarde bastante divertida.

Jorge Orte

Parte del jurado... ¿deliberando?

Por último, anunciar que del 17 hasta el 21 de Abril del próximo año podremos disfrutar de la **2ª Semana de Manga y Anime en el Centro Bilbao Arte**.
Seguiremos informando.

Por supuesto, mientras leeis estás páginas se está celebrando el **V Salón del Manga de Barcelona**.

Los tres presentadores del evento

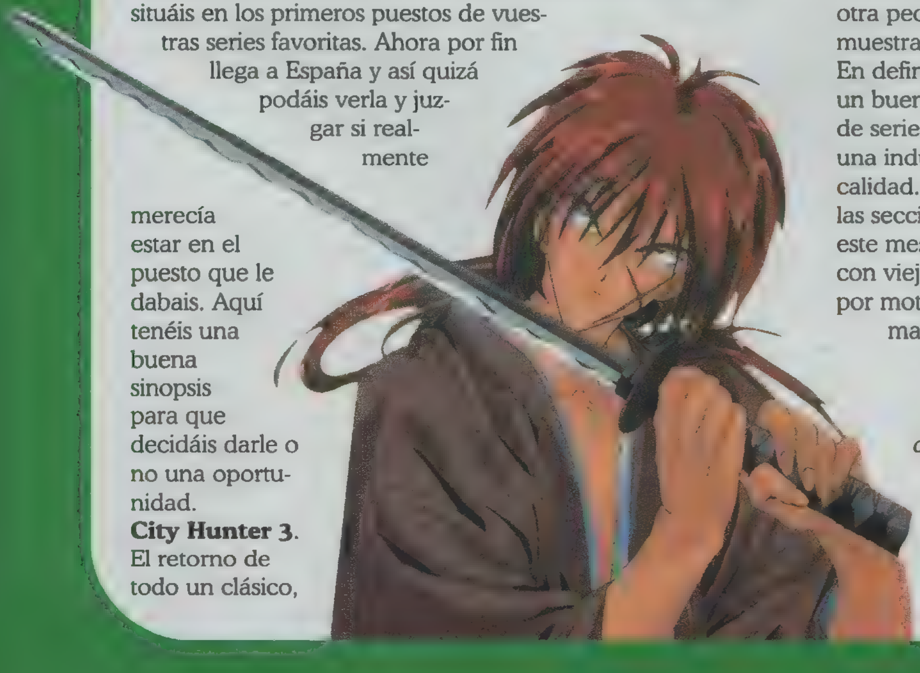
ESPECIAL SALÓN

Saludos a todas. Este mes tenemos un número atípico de Minami 2000, ya que hasta ahora se ha caracterizado por contener extensos dossieres comentando los temas de portada (pese a lo cual se habla también de otras cosas, recordemos que Minami 2000 no es una revista de monográficos (salvo el Especial Hentai)), pero, con motivo del salón del manga de Barcelona, hemos pensado que no estaría mal hablar de ciertas series que de otra forma habrían tenido que esperar mucho tiempo a que en Minami 2000 se dedicara un dossier a su tema (como puede ser **Ruroni Kenshin**), decidiendo que, con motivo del evento, se podía hacer un repaso a series que han sido un éxito más o menos reciente, ya sea aquí o en Japón. Así, en las páginas siguientes os encontraréis artículos sobre:

Sorcerous Stabber Orphen. Serie cuyo grafismo sin duda atrarerá a un buen número de lectoras (independientemente del guión, claro, todas sabemos que en España unos bonitos kulos venden aunque la trama sea un plastorro intragable). Seguro que en breve llueven las peticiones de que se traiga a este país.

La Visión de Escaflowne. Incontables han sido las peticiones de que habláramos de ella, y como en el Especial Fantasía Heroica no pudo entrar, qué mejor momento que este para recordar una de las series que más han marcado a las lectoras en los últimos tiempos.

Utena. La chica revolucionaria que todas pedís e incluso situáis en los primeros puestos de vuestras series favoritas. Ahora por fin llega a España y así quizá podáis verla y juzgar si realmente merecía estar en el puesto que le dabais. Aquí tenéis una buena sinopsis para que decidáis darle o no una oportunidad.

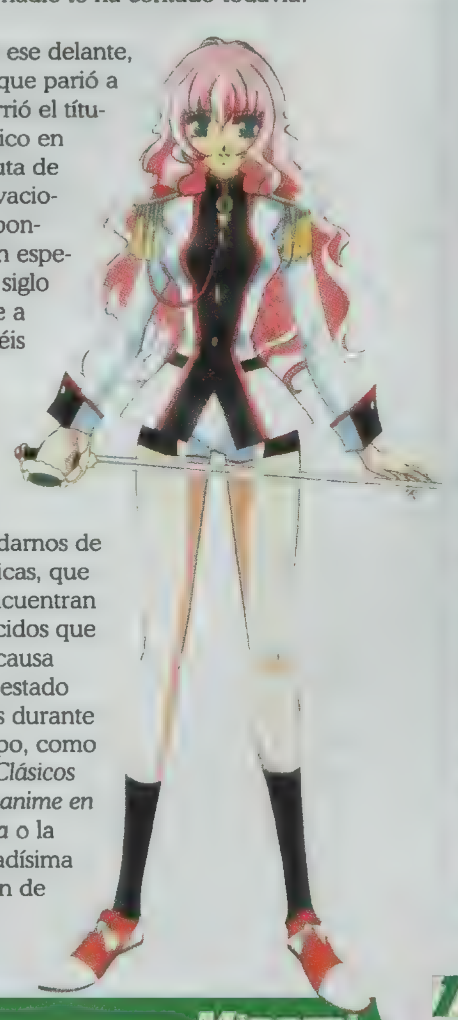


City Hunter 3. El retorno de todo un clásico, aunque el comentario de este número ha sido realizado expresamente corto en espera de un futuro especial *Tsukasa Hojo* en Minami 2000.

Kamikaze Kaito Jeanne. Un sorprendente shojo que sin duda hará las delicias de todas aquellas aficionadas que han descubierto el mundillo gracias a, o simplemente gusten de, este género.

Ruroni Kenshin. ¿Qué decir de la serie más en boga actualmente? La emisión por Canal + de este anime ha hecho que la demanda de información se dispare, así que aquí estamos solícitas nosotras dispuestas a daros todos los datos que siempre habéis querido conocer y nunca os habéis atrevido a preguntar... ¡Incluido el reciente final del manga, ese que nadie te ha contado todavía!

Gundam.
Con el simbolito ese delante, claro (la madre que parió a la que se le ocurrió el título), todo un clásico en Japón que disfruta de constantes renovaciones y sus correspondientes series. En espera de que algún siglo alguien se anime a traerlo, aquí tenéis otra pequeña muestra.



En definitiva, un buen listado de series de una indudable calidad. Sin olvidarnos de las secciones típicas, que este mes se reencuentran con viejos conocidos que por motivos de causa mayor han estado ausentes durante un tiempo, como son los *Clásicos del Manganime en España* o la solicitadísima sección de *Yaoi*.

Orphen Sorcerous Stabber

Uno de los motivos por los cuales me llamó la atención esta atrayente serie, **Sorcerous Stabber Orphen** (también llamada **Majutsushi Orphen**) aparte de su estilizado [illegible]

una guitarra, en **Orphen** en una espada. Curioso parecido

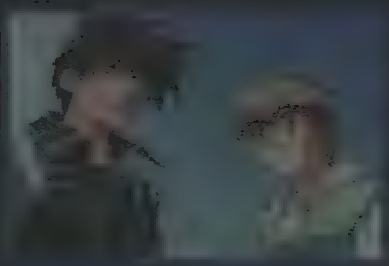
Una buena manera de familiarizarnos con la serie es describiendo a los personajes principales e introducir un poco el argumento de la serie a través de ellos.

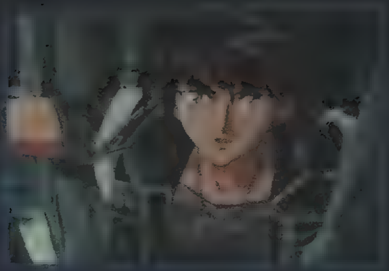
Empezaremos por *Orphen*, un chico moreno de pelo corto [illegible]

mejor que él y acostumbra a lucir una cinta roja en la fren- [illegible]

fortuna familiar que lo avale o trabajo que lo sustente lo [illegible]

en cuando o hacer de limpiabotas, él siempre quiere más. Por cierto hay que reconocerle el hecho de que no se amilana ante sus oponentes, lucha con tanto descaro como cuando pide dinero. Que no es poco. No está mal cuando hace servir la espada o la magia. Bueno en realidad es alucinante, para que nos vamos a engañar. Es todo un espectáculo. *Orphen* se convirtió en el sucesor del acero (*Hagane no Kokei*) al ser un alumno aventajado de la magia negra en la Torre de Marfil. En el fondo, muy en el fondo, no es mal chaval del todo (tiene su corazoncito, pero ya se encarga él de tenerlo bien cerrado en el fondo de su alma), va que va a buscar a *Azalea*.





Azalea es la compañera de estudios de *Orphen* en la Torre de Marfil, también es descarada y pertenece a los magos negros, como *Orphen*, aunque a ella no se le da nada mal la magia blanca y es capaz de manejar el conjuro *Wild Dragon*. Tiene una fuerza prodigiosa. Es la maga del cielo oscuro (*Tenma no Majo*) y es capaz de manejar la espada *Baltanders*. *Orphen* y ella no tienen ninguna relación de parentesco familiar pero para *Orphen* es como si fuera su hermana, y el hecho de que ella desapareciera de repente hace cinco años no lo dejó tranquilo empezando un viaje para averiguar qué había sido de ella.

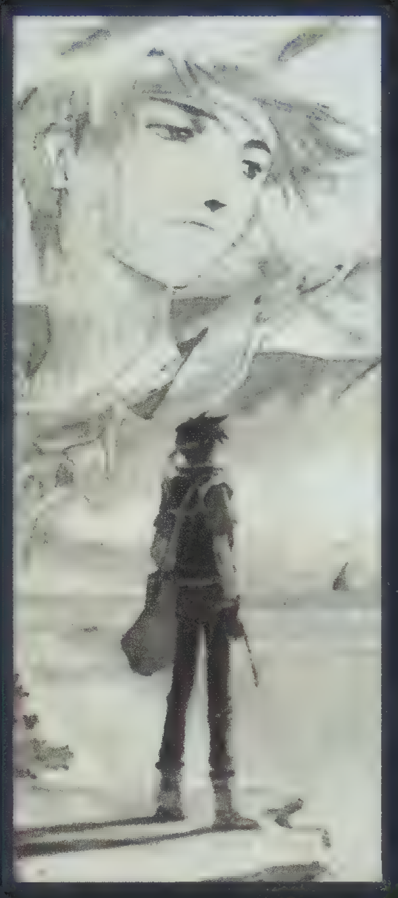
Orphen posee una personalidad muy individualista, por eso había planeado hacer el viaje él solo, pero es acompañado por un grupo de amig@s, que tienen más o menos asimilado su carácter (más bien resignados a la forma de ser de *Orphen*) y que albergan en su interior la esperanza de obligarselo (por la parte femenina) o que algún día cobrarán de él (pobrecillos, la esperanza es lo último que se pierde... En fin, de ilusión también se vive). Entre ellos destaca *Volcan*, un chico que mide 1,30 m y que tiene 18 años. Tal vez no cobre nunca (¿qué pasaría si avisara al cobrador del frac? A *Orphen* no le impresionaría en absoluto), pero es amigo de *Orphen*, por lo que le sigue y ayuda en su viaje. *Volcan* recibe más sacudidas que otra cosa, pero ya se sabe cómo es el presuntuoso.

Volcan tiene un hermano, *Dortin*, que le sigue a todas partes. Adora la tranquilidad, pero parece que es una característica bastante incompatible con la aventura que emprende, sobre todo estando el sucesor del acero cerca. Tanto *Volcan* como *Dortin* dan la nota cómica y acostumbran a dejar un ambiente distensionado, sin tensión.

Otro de los acompañantes es *Majic*, un encanto de chaval, además de guapo, que desea ser hechicero. Ese es el motivo que le hace ser aprendiz de *Orphen*, al que sigue muy de cerca, casi parece su sombra. Siempre le habla con respeto y con la mirada al suelo. Estaría mejor con otro color de cabello. A veces da la sensación de que tenga un poder superior al de su maestro, pero me temo que sería demasiado respetuoso como para mostrarlo (no le iría mal a *Orphen* aprender un poco de respeto. No está mal tener una personalidad acusada, ni tener un mínimo de ego, pero un poco de respeto y consideración hacia los que le rodean nunca está de más, sobre todo si son tus amig@s y te ayudan. La deuda kármica que se puede acumular no es nada despreciable).

Y llegamos a *Cleao*, una chica de 17 años a la que le encantan los follones y manejar la espada, tiene mucha fuerza y es bastante bruta; es una suerte que no pueda utilizar la magia (el planeta puede descansar). Y está encaprichada de *Orphen*, al que no dudó en seguir, y al que saca de quicio cada dos por tres. Ella tiene mucho genio, y él ya sabéis cómo es... Pero ella tiene una hermana mayor espectacular, *Maribel*, que también está encaprichada de *Orphen*, y a *Cleao* no le hace ninguna gracia ver la relación amor-odio que tienen ellos dos. Hay situaciones muy chocantes en este aspecto. Además, *Cleao*, con su carácter irascible y rabietas infantiles, pone histérico a *Majic*, que no la aguanta, pero tiene una actitud resignada ante ella. (No le iría mal aprender un poco del empuje de *Orphen*, que cuando eres excesivamente respetuoso te toman por tonto). Sería genial una combinación de *Orphen* y de *Majic* en el caso de que alguien pudiera ser capaz de hacerla; al menos sería interesante ver si se lograra llegar a un equilibrio de estas dos personalidades opuestas.

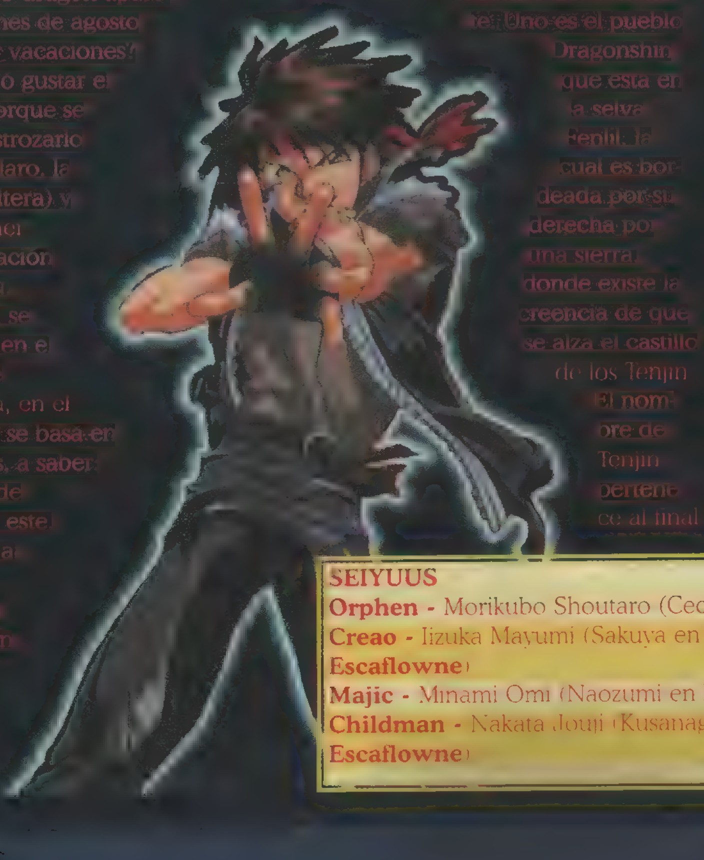
Otro personaje es *Childman*, considerado el hombre que más conocimientos de magia posee y que es maestro de *Orphen* y *Azalea*, a los



que siempre trató de forma paternal. *Childman* esconde muchos secretos; es un personaje sombrío que sabe más de lo que dice, incluido el dragón *Bloody August* (*Chi no Hachigatsu*), al cual se le ordena matar cuando siembra el caos. Dicho dragón apareció en el mes de agosto (¿sería por vacaciones? No le debió gustar el destino, porque se puso a destrozarlo todo... Y claro, la gente se altera) y parece tener alguna relación con *Azalea*.

La historia se desarrolla en el continente Kiesalhima, en el que la paz se basa en tres pilares, a saber: la ciudad de Kasfiem al este, Keamlack al norte y Meberenst al oeste. En Kasfiem se halla la Torre de Marfil/la Alianza de los Hechiceros (*Kiba no Tô/Madoshi Dômei*), y es en la Torre de Marfil (¿saldrán *Bastian* y el *Dragon Blanco*? Me temo que no, no es Fantasía (*NdL: Para l@s que os hayáis quedado igual, esto es una referencia a "La Historia Interminable"*)) donde se enseña la magia, coincide con el este, que es por donde nace el sol, de modo que hace referencia a los orígenes, en este caso a los hechiceros (séptima familia de dragones aparecida al final de los tiempos míticos), y se asocia a la espiritualidad y a la vida contemplativa. El siguiente pilar, Keamlack, alberga el Consejo (el *Kyôkai*) en la zona norte (curiosamente el norte siempre se sitúa arriba, al cielo, ¿alguna vez no habéis alzado o visto alzar a alguien la mirada hacia el cielo en busca de alguna señal, de algún consejo? Pues bien, ahí es donde se encuentra el Consejo). Finalmente, el último pilar es Meberenst, el terreno de la alianza de las familias aristocráticas (*Kisoku Dômei*), se halla al oeste, que es por donde muere el sol, es el destino, se asocia al materialismo y a la acción.

Aparte de estos tres pilares, en Kiesalhima existen un par de lugares a tener en cuenta, de los que no se conoce con exactitud su ubicación, dado que su paradero se pierde en los tiempos míticos; lo único que se sabe es que están en el centro del continente. Uno es el pueblo Dragonshin, que está en la selva Fenlil, la cual es bordeada por su derecha por una sierra, donde existe la creencia de que se alza el castillo de los Tenjin. El nombre de Tenjin pertenece al final de los tiempos míticos, y evoca a alguien llegado de los cielos: *Orioul*, el cual luchó junto a un clan de humanos contra los dragones.



En el marco narrativo en que empieza la historia de **Orphen**, los tiempos míticos quedan muy atrás, ya casi nadie se acuerda de cómo hubo una cruenta batalla entre Dioses y Dragones por el desarrollo tan elevado que habían adquirido de la magia. En el principio, vivían seis familias de Dragones junto a los humanos en el territorio denominado el Jardín Central de las Serpientes (*Hegi no Kutei*). Los líderes de cada familia decretaron el código de leyes *Jôsekai Hôsoku* con el que nacerían las artes mágicas. La magia supone que el poder se halla en uno mismo, en un objeto particular o en determinados actos, como podrían ser recitar un conjuro o mover las manos de determinada manera. Se destacan dos grandes tendencias mágicas según de qué conocimientos parten: de los Dragones surgen las artes de la magia (*majutsu*) y de los Dioses los hechizos (*maho*). Poco a poco la magia fue adquiriendo mayor protagonismo en este mundo, hasta llegarlo a dominar.

SEIYUUS
Orphen - Morikubo Shoutaro (Cecil en la nueva serie de TV de **Lodoss**)
Creao - Iizuka Mayumi (Sakuya en **Shin Tenchi Muyo**, Yukari en **Escaflowne**)
Majic - Minami Omi (Naozumi en **Kodomo no Omocha**)
Childman - Nakata Jouji (Kusanagi en la película de **X**, Folken en **Escaflowne**)

ser completo. Luego, un momento
... que los Dragones ... los ...
con capacidad de toma...

luchó contra los Drago...
guerreros humanos perdieron la
... aunque ganaron. Hasta el
momento, pero ganaron a los
Dragones
de los Hechiceros (la séptima ra...

... con ese clan de humanos
... n ayudado
... z depende de los ...
res de Kiesalhima, un continente
mencionados ...
... para saber de Azalea
... Esto ex...

lo Koken, un representante de la
nada de personajes
poder en el continente. Junto
...
... de la muerte (Shi no Zekko)
... ada de los

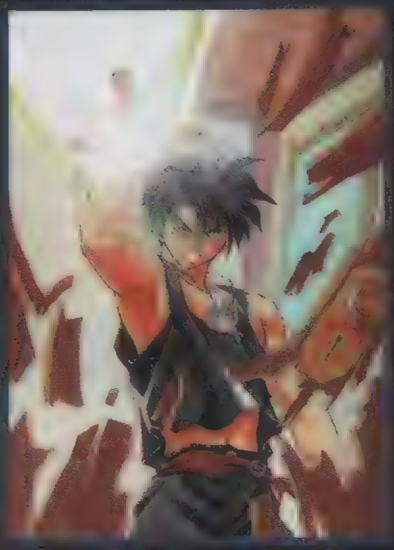
muerte y destrucción se nada ab...
derado del ...
ción de sus habitantes
un guerrer...
parioda, no
angustias, s...

... son sus objetivos personales ...
demás le trae ...
objetivos ...

su máximo anhelo personal es
reencontrarse con Azalea.
... batallas están bien diseñadas
... recen típicas batallas espec...
culares con seres desconocidos
... también con seres humanos
Las escenas de batalla presentan
tonos rojizos que evocan una san...
... sucedan durante

como s...

única...
aceo y su poste...



... su presencia. El acto
también es importante en el cam...

... pacio para las

...bar los comentarios de
... books, juegos, música, etc.
Esperemos que se ...
que ...
para disfrutar de las
aventuras de **Orphen**, siempre
acompañado de acción, magia,
acero y mucho ...

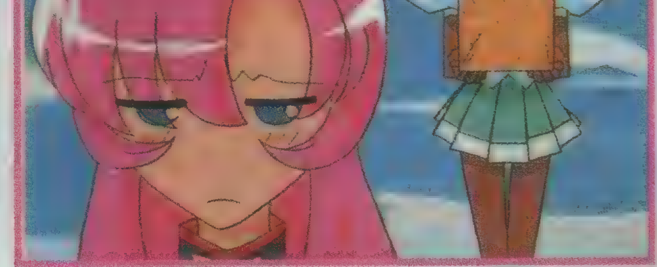
Nuria Plasencia

Utena
La chica revolucionaria

Soy un otaku, lo reconozco. Y no me avergüenzo de ello. Y menos aún me avergoncé cuando, al finalizar la proyección de los cuatro primeros capítulos de **Utena** en las pasadas jornadas de Getafe de julio, salí corriendo a comprarme un CD de la banda sonora de la serie (y ya de paso, una persiana de *Utena* y *Anthy*, que la tenían de oferta). Lo siguiente fue pedirle a una amiga mía que vive en Ôsaka que me enviase por correo el manga original, y a partir de ahí, os podéis imaginar: buscar textos e imágenes por internet, recopilar información y... pedirle a Lázaro que me dejase hacer este artículo.
Supongo que **Utena** será una de esas series que te encandila nada más verla. De esas que hace que te tires todos los días esperando la hora en que la emitan por la tele. De esas con unos personajes tan encantadores como atractivos. De esas con un argumento que te atrae y te engancha hasta el punto de tenerte absorto todo el tiempo. Y eso que tan sólo he podido ver los cuatro primeros episodios de la serie... Bueno, vale, me dejaré de rollos y pasaré a lo bueno.
Shoujo Kakumei Utena fue una serie emitida en Japón entre 1997 y 1998 por la *Tôkyô Terebi* (la Tokyo TV, vamos), basada en el manga original de *Chiho Saito* y el estudio *Be-PaPas*. Hasta donde he podido ver, el argumento de la serie lo que hace es estirar el del manga (del cual se encarga Chiisai), y va más o menos así: La acción transcurre en un instituto, el Ôtori Gakuen; allí acude *Utena Tenjo*, una chica de pelo rosado y altas aspiraciones. Su mayor ilusión es convertirse en un príncipe que rescate princesas. ¿Y a qué viene semejante idea? Veréis, érase una vez...

La leyenda
Hace mucho tiempo, vivió una princesa que estaba muy triste, porque su padre y su madre habían muerto. En medio de su llanto, apareció ante ella un príncipe montado en un caballo blanco, que se acercó a ella y suavemente secó las lágrimas de sus ojos. El príncipe le dijo que jamás perdiese la fuerza de su nobleza, y le dio un anillo. "Algún día", dijo, "este anillo te conducirá hasta mí". Quizá aquel anillo era uno de compromiso. Pero la princesa quedó tan impresionada por él, que decidió convertirse ella misma en un príncipe.

La chica revolucionaria
Y tras esta introducción, aparece *Utena*... vestida con el uniforme de los chicos. Por suerte para ella y sofoco de los profesores, no hay ninguna norma en el instituto que impida a las chicas vestir el uniforme de los chicos. Paseando por los pasillos ve a una chica en el invernadero, conversando con un chaval el cual le pega un sonoro bofetón. Al intentar darle otro, aparece una mano y lo detiene. En estas que aparece una amiga de *Utena, Wakaba*. Ella le explica quién es quién. La chica es *Anthy Himemiya*. El del bofetón es *Kyôichi Saionji*, y el que le detuvo fue *Tôga Kiryuu*. Los tres pertenecen al consejo de estudiantes, siendo *Tôga* el presidente.
Hasta aquí no hubiera pasado nada, si no fuese porque a *Saionji* le da por colocar en un tablón de anuncios una carta de amor de una de sus admiradoras, descubriéndose que la autora de la misma es la propia *Wakaba*. A *Utena* no le gusta que la gente se ría de sus amigas, y reta a *Saionji* a un duelo. Cosa difícil, porque *Saionji* es el capitán del club de kendo. El desafío tendrá lugar en el bosque detrás del instituto.



Las cosas se ponen épicas

El consejo de estudiantes es de todo menos normal. Todos sus miembros llevan anillos iguales al de *Utena*, y actúan según los designios de Fin del Mundo (los miembros del consejo creen que se trata de un grupo de gente, los llaman "ellos"). A menudo reciben cartas de este grupo con predicciones de futuro que siempre se cumplen. Por estas cartas, saben que pronto aparecerá un nuevo duelista. Al lanzar *Utena* su desafío, *Saionji* cree que ella es la nueva duelista.

Y si el consejo no es normal, el bosque tras la escuela es ya la leche. Una puerta que se abre gracias al anillo, una escalera de caracol que se sube al ritmo de "*Zettai Unmei Mokushiroku*" (una canción cuyo título significa "Destino Incondicional, el Apocalipsis"), una plataforma que vete tú a saber cómo se sostiene en la cima de la escalera, un castillo que se sostiene de forma aún más incomprensible flotando del revés en medio del aire sobre la plataforma... Y precisamente sobre la plataforma aparecen *Saionji* y *Anthy*, al llegar Utena.

A espadazo limpio

Utena no cree lo que ven sus ojos. *Saionji* no quiere líos y le dice que piense en el castillo como un "truco de la luz". *Anthy*, vestida como la "Novia de la Rosa", le explica las reglas. Una flor en el pecho de cada oponente: el que pierda la rosa, pierde el duelo. *Utena* permanece firme con su espada de bambú mientras *Saionji* ejecuta un ritual con *Anthy*: Ella convoca el poder de Dios, y *Saionji* extrae del pecho de ella la espada de Dios (lo más gracioso es que "Dios" es exactamente lo que dice en la versión original, resulta hilarante escuchar a un japonés decir "Dios no chikara" y verlo subtitulado como "the power of Dios").

> ***"Si un pollo no puede romper la cáscara del huevo, morirá sin haber nacido. Nosotros somos el pollo, el mundo es nuestra cáscara."***

Poco después de comenzar el combate (también al ritmo de música épica), *Utena* ve cómo su espada de bambú se ha partido en dos: la espada de Dios no es para nada un truco de la luz, es muy real. Sin embargo, *Utena* consigue ganar el combate. Las reglas del consejo dicen que el vencedor de los duelos tendrá a la Novia de la Rosa, que será la que permita al vencedor obtener el poder que revolucionará al mundo. Por tanto, *Anthy* se pone a partir de ese instante al servicio de *Utena*.

La cosa no queda así

Hasta aquí el primer episodio de la serie. Al día siguiente, *Utena* descubrirá que la han trasladado de cuarto y la han mandado a un pabellón en el que no habita nadie. Dicho pabellón se convertirá en el hogar de *Utena* y *Anthy*.

Los miembros del consejo tampoco estarán conformes con la nueva líder, e intentarán arrebatarle el poder mediante nuevos retos (cada cual con su correspondiente canción épica). Así iremos conociendo uno a uno a los miembros del consejo, y a sus hermanos y hermanas, y los líos que se trae cada uno.

Conforme vaya avanzando la serie, aparecerán nuevos personajes, como el hermano de *Anthy*, *Chu-chu* (toda serie tiene su mascota y ésta no podía ser menos) y hasta los mismísimos Dios y Fin del Mundo.

Igualmente, los sentimientos de unos y otros cambiarán y comenzarán a verse atraídos (el primero de todos es *Tôga*, que se enamora de *Utena*) o repelidos (como la hermana del propio *Tôga*, que no puede ver a *Anthy* ni en pintura).

Todo esto está muy bien, pero... ¿hay alguna buena noticia?

Sí, claro, por supuesto. Que Dynamic va a sacar a la venta aquí en España las cintas de **Utena**, a partir de este mismo mes de noviembre si las cosas van bien. Sí, como hicieron con **Evangelion**, sólo que... **Shoujo Kakumei Utena** se compone de 39 capítulos, ni más ni menos. A tres capítulos por cinta, son 13 cintas, 2000 pelas cada una... joer, 26000 pelas la colección. Antes de que nadie se asuste, conviene decir que Dynamic ya hizo la versión americana de **Utena**, y en cada cinta venían cuatro episodios. Y me parece que la edición española irá por el mismo camino, reduciéndose el gasto a 10 cintas de vídeo. Mejor, ¿no? (*NdL: Ejem, Komatsu, ¿cuánto tiempo llevas en esto? ¿Todavía no has aprendido?*).

Ah, pues mola, creo que me la voy a comprar

Deberías, deberías. Al menos para darle una oportunidad a ese ambiente clásico que rodea la obra de envolverte, a sus preciosos paisajes de deleitarte, a sus carismáticos personajes de enamorarte... Además, si no te compras la serie, te quedarás sin saber la respuesta a la pregunta del millón: ¿Qué personaje recibe más bofetones a lo largo de su serie respectiva: *Kyosuke* por parte de *Madoka*, o *Anthy* por parte de a quien se le antoje?

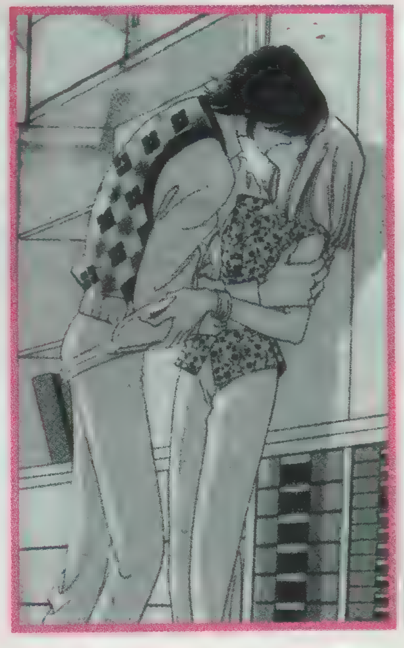
Carlos Alejo
(a.k.a Seiji Komatsu)

P.D.: **Para los muy frikis**: Además de la serie, el manga y el correspondiente merchandising, existen dos novelas de **Utena** (no me extrañaría nada que la serie tomase en parte el argumento de las mismas). A ver quién es el más friki de todos y las consigue antes. Yo, de momento, ya las tengo encargadas (esto de tener amistades en Japón es genial)...

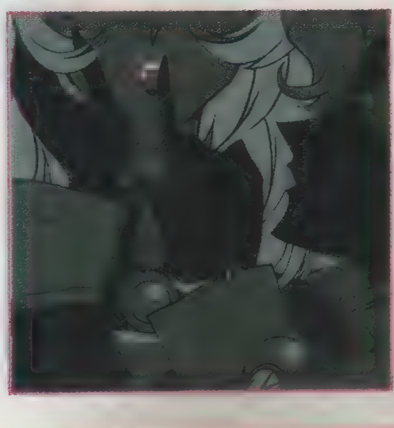
Utena

El Manga

Si llega a funcionar el anime de **Utena**, no estaría nada mal que alguien se animara a traernos sus 5 miserables tomitos de manga, ¿no creéis? Para la que le interese, es de *Chao Flower Comics* de *Shogakukan* y fue publicado entre 1996 y 1998. El dibujo es muy parecido aunque quizá más estilizado. Seguro que nuestras protagonistas ganan a aquella modelo con las piernas más largas del mundo (con 96 cm creo recordar (*NdL: No, 96 es lo que tengo yo, esa modelo tenía 105 cm, slurp*)). Salvando los matices de siempre, la historia se desarrolla de igual manera, la gran diferencia está en que en estas páginas en blanco y negro se explayen mucho más con el prólogo. *Utena Tenjô* tenía 6 años cuando se quedó sin padres y se fue a vivir con su tía *Yurika*, pero vagando un día desconsolada por las calles tras la reciente pérdida, se cayó al río, siendo entonces cuando fue rescatada por el renombrado príncipe que le da un anillo muy especial (al que llama desde entonces *Pero Pero Kun*). Pasan los años y sueña con volverlo a ver pero a su tía le ha salido un trabajo estupendo en Amsterdam y no sabe si ir con ella. En medio de tal indecisión, recibe una misiva con fragancia de rosas en la que está escrito: "Este año te veré". Al mismo tiempo, aparece por casa un tal *Aoi Wakaôji* con el mismo anillo, que le gustan las rosas y que tiene cierto parecido a sus recuerdos, ¿será él? Investigando un poco más en el tema con su amigo y enamorado *Kaidô*,



llegan a la conclusión de que dicho príncipe debía ser algo así como un Papá Noel creado por su tía para que la pequeña *Utena* no se hundiera en su depresión. Pero el chasco que se lleva nuestra amiga cuando pilla a la parejita *in fraganti* (inocente, inocente), la lleva a la desesperación y al mismo río de la primera vez. Intentando salvar a una niña, se vuelve a caer y a ser rescatada por su príncipe ante los ojos de *Kaidô*, así que, después de todo, no era una ilusión. A través de la postal enviada, descubren que proviene del Instituto Privado Ôtori, así que *Utena* decide ir en su busca. Ya sabéis lo que pasa después. Pero quizá lo más gracioso sean las peripecias de *Chuchu* en su "transformación" patética a caballero protector de *Anthy* o sus tres deseos en unas historias aparte, las fichas de personajes, las anécdotas de la autora con los guionistas y el anime, sus bocetos y cosas por el estilo-chu. Su autora, *Chiho Saitô*, es bastante productiva, aparte de esta serie (una de las cortas) tiene más de 20 obras dibujadas por ella compartiendo, a veces, el guión con otras personas como en este caso. Si el dibujo se lo debemos a ella, la historia es del equipo llamado *Be-PaPas* compuesto por: *Yûichiro Oguro, Shinya Hasegawa, Doyôji Enoki* y *Kunihiko Kurihara*. Una vez me comentó mi amiga Atsuko que había conocido allí en Japón a una mangaka, una señora bastante madurita con un lazo gigante en la cabeza que vestía como las *magical girls*. ¿No será la tal *Saitô-sensei* que se dibuja tal cual es?-chu.



La Música

Quizá en el manga se echan de menos esas rositas ridículas que aparecen de tanto en tanto pero, sobre todo, creo que algunas series no serían en absoluto lo mismo si no fuera por su música. Aparte de los consabidos *singles*, tenemos 6 CDs dedicados a recoger tal menester. Gracias al Coro de Niños de Suginami (y en algún caso, al Coro Mixto de Tokio) junto con *Maki Kamiya, Kunihiko Kurihara* y *Shinkichi Mistumume*, podemos disfrutar de una banda sonora excelente compuesta, arreglada y producida por el último señor mencionado. En los tres primeros CDs, aparte del *opening* (*Rinbu – Revolution*) y *endings* (*Truth* y *Baraharu – Star hasueijaku*), existen diferentes versiones del genial *Zettai Unmei Mokushiroku* y, a mí particularmente, me atraen el *When Where Who Which*, los prólogos y demás *tracks* que acompañan a los duelos (estos últimos podéis encontrarlos, sobre todo, en el 4° CD). Mientras el 5° de ellos es más bien hablado, de los llamados "drama", el último está dedicado a más banda sonora (inéditas incluso), canciones temáticas y a la peli. No dejéis de adquirirla si tenéis oportunidad, no os arrepentiréis-chu.

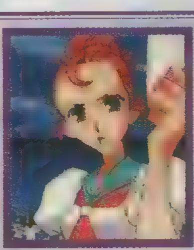
Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

UTENA TENJÔ: La protagonista que da nombre a la serie tiene dos propósitos en la vida. Tiene claro que quiere encontrar a su querido príncipe por lo que se cambia a la Academia Privada Ootori, les une un anillo y la fragancia de las rosas. Pasa de convencionalismos y va vestida con el uniforme de chico y así realizar su segundo deseo: convertirse ella misma en un príncipe para poder rescatar princesitas.
Edad: 14 años.
Cumpleaños: 29 de diciembre.
Tipo de sangre: B
Altura: 164 cm.

CHUCHU: La mascota de turno que seguramente venderá a más no poder en los salones es el travieso y gracioso *Chuchu*, sí, algo así como "smuak smuak". Era el único amigo que tenía *Anthy* hasta la llegada de *Utena*.

KYÔICHI SAIONJI: Para sorpresa de *Utena*, este individuo también tiene un anillo igual al suyo, ¿será su príncipe? Pero es malvado, cruel y despótico. Aunque viendo las imágenes de su infancia junto a su amigo *Tôga*, una se pregunta del por qué ese cambio.

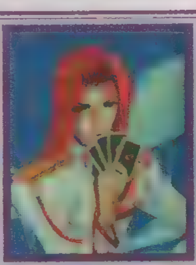
MIKI y KOZUE KAORU: Son gemelas y duelistas. ¿Para qué tendrá *Miki* ese cronómetro? Aaah, con ver la serie, ya que tendremos esa magnífica oportunidad, lo sabréis.



WAKABA SHINOHARA: Una lapa-woman. Algo pesadita sí que es, sobre todo, si se te monta cada dos por tres en la chepa. Aunque también es sensible y sufre cuando la rechazan pero para eso está su amiga *Utena* que está predispuesta a rescatarla cuando haga falta.

AKIO y KANAE OOTORI: ¿Es por fin el príncipe tan buscado? ¿Quiénes son estos misteriosos y atractivos personajes? ¿Qué tienen que ver con *Anthy*? Y con ese apellido, ya os podéis imaginar que algo les relaciona con la Academia Privada donde se desarrolla toda la historia, ¿no?

ANTHY HIMEMIYA: La dulce y abnegada "prometida de las rosas" tiene que obedecer y someterse a su dueño y ganador. Desde que *Utena* derrotó a la primera a un estupefacto *Saionji*, está encantada de servir en cuerpo y alma a su nueva ama. La relación que mantiene con ella es... ejem, algo peculiar.
Edad: 14 años.
Cumpleaños: 29 de febrero (hasta para esto es rara).
Tipo de sangre: AB
Altura: 157 cm.



TÔGA KIRIYÛ: Es el presidente del Consejo estudiantil y, cómo no, el playboy de turno (¿a qué me sonará esto?). Por supuesto, ante la aparición de la rebelde *Utena*, no puede hacer más que caer a sus pies. Está ya en segundo del instituto así que tiene unos 17 años.

JURI ARISUGAWA: Es muy buena en el esgrima aunque tampoco consigue derrotar a *Utena*; pero, ¿por qué está tan enfadada con ella? Yo también quiero saberlo, que no he podido ver los correspondientes capítulos.

NANAMI KIRIYÛ: La hermanita de *Tôga* parece que también ha sucumbido a sus encantos, así que, no soporta la nueva atracción de la Academia (*Utena*).

MITSURU TSUWABUKI: Este jovencito es de lo más adorable y sensible y también querrá enfrentarse a la imbatible señorita *Tenjô*.

SÔJI MIKAGE: Sufridor por su pasado, intenta recuperarse aunque, eso sí, su corazón no está para demasiados trotes.

CHICAS A y B: Estas son las cotillas de turno, que nos deleitan en el intermedio con todos los chismes sobre la serie, es curiosísimo el desfile de marionetas y teatrillo que se montan en poco espacio de tiempo. Esperemos que no las perdamos en la versión española (¿oído, Dynamik?).

CITY HUNTER 3

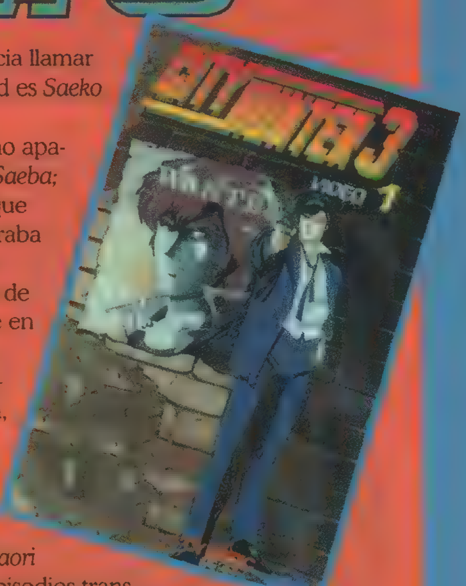
Es alto, moreno, fuerte, atlético (y no de Madrid) y con una cosa grande y dura que a todas las chicas nos gusta... su pistola -¿o qué pensabais?-. Esta es la descripción del mejor detective privado del mundo, *Ryo Saeba*.

Pues sí, el pasado día 8 de Septiembre, se emitió en *Buzz* (uno de los canales de Vía Digital) desde las 00:03 hasta las 6:00 (toda una noche manga), un especial con la tercera parte de **City Hunter** al completo; es decir, los 13 episodios de los que consta (correspondientes a los episodios 115 al 127 de los 140 que forman la serie completa).

Esta parte, emitida en Japón desde el 15/10/89 al 21/1/90, sigue siendo una de las mejores series que nos han llegado a España y, después de los abusos horarios cometidos por parte de Tele 5, se agradece que se emita del tirón. De todas formas, los que no tengáis Vía Digital también podréis verla muy pronto ya que saldrá a la venta enterita de manos de Dynamic-SK, y en sólo 4 cintas.

En esta parte no cambia la temática de la serie significativamente. *Saeba* sólo acepta casos de chicas bonitas y *Kaori*, celosa por el acoso al que somete a sus clientas, le atiza con mazos de 10, 100 y 115 toneladas... pobre *Saeba*. Eso sí, cambia el trabajo de su viejo enemigo *Umibouzu* que deja de ganarse la vida como asesino a sueldo para trabajar de camarero en un bar llamado **Cat's Eye** (¿de qué me suena esto, *Tsukasa*?) junto a *Mike*, su amor y socia en el trabajo.

Lo mejor de esta emisión es el nuevo doblaje que han realizado de la serie, ya que como todos recordareis, en Tele 5 *Saeba* se llamaba *Koke*, mientras que en el nuevo doblaje mantiene su nombre original (*Ryo*). Lo mismo pasa con su amiga policía, que se hacia llamar *Silvia* y que en la realidad es *Saeko Nogami*.



Algo destacable es que no aparece el mejor amigo de *Saeba;* ese pequeño saltarín al que sólo veíamos cuando miraba un escote, piernas, trajes ceñidos... en fin, algunas de esas cosas. Amiguito que en partes anteriores era un clásico y bastante divertido. Me refiero, claro está, a las abultadas erecciones.

Para terminar, hay que añadir cómo evoluciona la relación entre *Kaori* y *Ryo*. En los primeros episodios transcurre como siempre: *Saeba* la ignora y liga con cualquiera (y *Kaori* le atiza, por supuesto) pero, según pasan los capítulos, ella le atiza menos y l se olvida (más o menos) de las otras. O sea, que por fin acaban "admitiendo" que se quieren.

Lorena Pérez "Tsuki"
tsuki@sushi.co.jp

GUIA DE EPISODIOS

1 XYZ salva el mundo
2 Detrás de la máscara
3 Kaori también es celosa
4 La pequeña detective I
5 La pequeña detective II
6 Asuntos del corazón
7 Escalofríos de amor
8 Previsiones peligrosas
9 Una romántica Navidad I
10 Una romántica Navidad II
11 El ajuste de cuentas I
12 El ajuste de cuentas II
13 El ajuste de cuentas III

RYO SAEBA

Alias: City Hunter
Altura: 1,93m
Grupo Sanguíneo: AB
Dirección: Tokyoto-Shinjiku
Historia: Sus padres murieron en un accidente aéreo sobre América Central del que Ryo fue el único superviviente. Después del accidente, Ryo se unió a un grupo de rebeldes. Después de la guerra, se traslada a los EE.UU., donde trabaja de barrendero. Sin embargo, por circunstancias desconocidas, termina regresando a Japón donde empieza a trabajar como detective con Hideyuki Makimura.
Arma Preferida: Colt Phyton 357.

HAYATO IGUEIN

Alias: Falcon y Umibouzu
Altura: 2,13m
Grupo Sanguíneo: Desconocido.
Dirección: Café Cat's Eye
Historia: Mas o menos desconocida.
Armas Preferidas: Mg-42 y una Magnum Smith & Wesson 44.

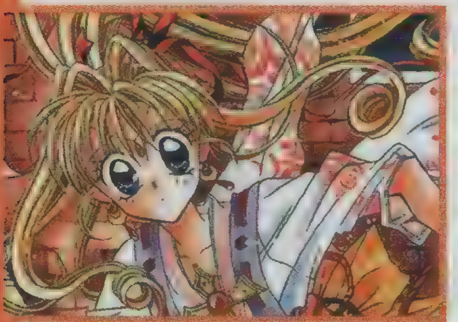
KAORI MAKIMURA

Altura: 1,68m
Grupo Sanguíneo: O
Dirección: Tokyoto-Shinjiku
Historia: Su madre murió cuando era joven y su padre al ser perseguido por las autoridades. La adoptó Makimura, uno de los oficiales de policía. Sayuki Tachigi, su hermana, es su único pariente vivo.
Armas Preferidas: Explosivos, Mazos y un Colt-Roman.

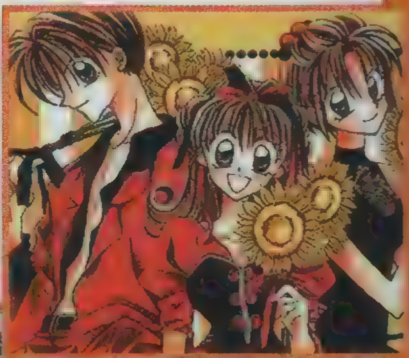
Kamikaze Kaitô Jeanne

La primera vez que vi *Kamikaze Kaitô Jeanne* me atrajo por su estilo, tan alejado del tipo de dibujo típico de la **Ribon**. Casi todas las series que allí se publican tienen cierto aire a **Wataru Yoshizumi** y, hasta entonces, sólo había salvado de la hoguera a **Ai Yazawa**, con su estilo más que particular. La autora de *Kamikaze Kaitô Jeanne*, **Arina Tanemura**, tiene un estilo sencillo, pero efectivo, los rostros son algo angulados. El dibujo, en el fondo, es algo comercial, hasta parece que ya hubiera sido pensado para hacer luego una serie de anime. Pero para empezar, será mejor que os cuente algo de la historia.

Estamos a final de siglo y (como en todo buen manga ^_~) las fuerzas del bien y del mal entablan una dura batalla para hacerse con el control del mundo. Cada bando tiene, cómo no, su representante en la tierra. El reino del cielo tiene a **Maron Kusakabe**, quien en realidad es la reencarnación de **Juana de Arco** (Jeanne, que deberíamos pronunciar Joanne). Su trabajo consiste en exorcizar a personas que han sido poseídas, transformándose en Jeanne. Los demonios vienen al mundo a través de cuadros, poseyendo a su propietario, y cuando Jeanne los captura, la imagen del cuadro se transforma en un dibujo de unos ángeles. Esta es una de las causas por las cuales se piensa que es una ladrona de cuadros.



Bueno, ese es el trabajo de Jeanne, pero no todo iba a ser tan fácil, ¿no? Como la serie es shojo, cómo no, aparece el chico guapo, **Chiaki Nagoya**, quien es en realidad Kaitô Sinbad, que lucha en el bando del mal. Lo que no se esperaba el demonio era que su chico se enamorase del enemigo, y ya tenemos pareja. Chiaki desobedecerá sus órdenes para proteger a su amada. Por otro lado, tenemos a **Miyako Tôdaiji**, la mejor amiga de Maron, y obsesionada en cazar junto a su padre (que es policía) a Jeanne ya que piensan que va por ahí robando cuadros. Da la casualidad de que Miyako también se siente "algo" atraída por Chiaki. Cada uno de los dos protagonistas tiene a su pequeño ángel de la guarda, Fin para Jeanne y Access para Sinbad, invisibles para la gente normal, quienes les aconsejan en todo momento. La historia sigue su curso normal, hasta que en los últimos meses la cosa ha empezado a animarse, ha aparecido un personaje misterioso, **Shikaidô**, y otros del bando del mal. Lo bueno es que en el último capítulo que ha caído en mis manos, el de agosto, por fin hay beso ^_^, que ya tocaba. Lo que sí os puedo asegurar es que la historia tiene cuerda para rato, ya que justo ahora se están empezando a presentar los personajes más interesantes.



Kamikaze Kaitô Jeanne empezó a publicarse en febrero de 1998, como ya he dicho, en la revista mensual de Shôjo de **Shueisha Ribon**. De la autora, poco se sabe, sólo que ya había publicado alguna otra historia en la Ribon. Dado el éxito de la serie, no se hizo esperar el anime.

Empezó a emitirse en febrero de este año, en Asahi TV, los sábados a las 18:30. La serie sigue la línea argumental del manga, y los diseños no son muy espectaculares, aunque cumplen su cometido. En cuanto a la música, el opening, **Piece of love** (no, no es la de *Ranma*), es una canción bastante simple, cantada por el grupo Shazna (es curioso, el grupo está compuesto sólo por hombres y juraría que quien canta es una tía ^_^U). De los seiyûs, no hay mucho que destacar, Hôko Kuwashima dobla a Maron/Jeanne, había doblado también a Phiria en *Slayers Try* y a Yurika en *Nadesico*. Susumu Chiba dobla a Chiaki/Sinbad y el resto de los seiyûs no son conocidos.

Para concluir, decir que tenemos el típico shojo, parece que inspirado en *Card Captor Sakura*, pues las dos series tienen muchos puntos en común. De todas formas, *Kamikaze Kaitô Jeanne* se hace bastante entretenida, y está cargada de buen humor. No estaría mal que el anime llegara algún día a estas tierras, ya que, aun no siendo nada del otro mundo, seguramente tendría éxito entre el público más joven. Por mi lado, tendré que conformarme con seguirla mes a mes en la Ribon.

Marc Ortiz "Mak"
tabris@retemail.es

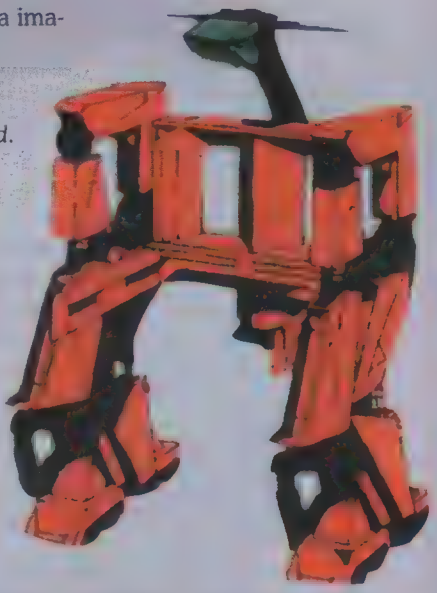
Dándole vueltas a un mito

Bueno, antes de que alguien se emocione, dejemos las cosas claras: nadie proyecta o tiene pensado distribuir este anime por estos lares -por el momento-. Pero este especial está dedicado a las novedades y últimos éxitos, y **Gundam** es una novedad en Japón ¿no? Pues entonces no hay más de que hablar (que cuele ya es otra cosa).

Como deberíais recordar del especial dedicado a los "mechas", **GUNDAM** cumple en 1999 veinte años de existencia (¿Cómo? ¿Que no sabéis de qué hablo? ¿Que no tenéis ese número? Venga, a comprárselo ahora mismo ¡Ar!) Así que sus propietarios, los señores de Sunrise, decidieron celebrarlo con una nueva serie de animación.
Y cuando digo nueva, quiero decir TOTALMENTE NUEVA, con gente como *Akira Yasuda* encargándose de los diseños de personajes, *Syd Mead* a cargo de los diseños mecánicos y *Yoshiyuki Tomino* al frente del nuevo proyecto.

Seguramente estos nombres os sonarán tanto como el del creador de la fregona, (o puede que no, pero no pienso arriesgarme) así que os explicaré quién es quien: Akira Yasuda fue el diseñador de los hipermusculados personajes de la película de **Street Fighter II**.

Hasta aquí, todo normal ¿verdad? Pues entonces hacen su aparición los señores *Mead* y *Tomino*.
Syd Mead es un artista americano, el mismo que diseñó el mundo de la película **Blade Runner**, entre otras cosas. Seguramente alguien se pregunte qué hace un "yanqui" como él en un anime como este. Pues parece que se debe a que Sunrise quiere darle una nueva imagen a su serie estrella, para eso nada mejor que la novedad y la calidad del señor *Mead*. Por cierto, que *Mead* ya diseñó en su momento un nuevo *Crucero espacial Yamato* (uno de los mitos de la animación japonesa, para abreviar) para una serie de OAV, si bien no puede decirse que fuera un éxito muy apabullante, que digamos.



Y *Tomino*... *Yoshiyuki Tomino*, como bien sabéis (¿Todavía no habéis comprado el especial de "mechas"?), fue el director de la primera serie de **Gundam**, entre otras, así que dentro de lo que cabe, sería lógico que se le hubiera contratado para dirigir *Turn A*, ¿no?. Pero... A ver cómo os lo explico: según parece, el señor *Tomino* se siente encasillado con **Gundam** (como *Leonard Nimoy* con el *señor Spock*). No se le pide otra cosa que no sean series con "robots" gigantescos y tragedias trágicamente trágicas, con la esperanza de que se les pegue un poco de la fama de **Gundam**. Esto ha provocando en *Tomino* una relación amor-odio con la serie que más fama le ha dado, que le ha llevado a renegar de ella... hasta que le ofrecen volver a dirigir una nueva producción (ya se sabe, hay que pagar las habichuelas...).

A lo que vamos, que tal conjunción de personajes -los diseñadores "nuevos" y el director que tiene unas relaciones tirantes con su obra- han hecho que *Turn A* sea una serie totalmente alejada del cualquier universo aparecido en **Gundam** hasta el momento.
Para empezar, la acción tiene lugar en el año 2345 (de un calendario desconocido) en una Tierra que, por culpa de un terrible cataclismo que tuvo lugar hace dos milenios, parece muy cercana a la de principios del S. XX en la que los últimos adelantos científicos son la escalera mecánica y la vacuna antirrábica. Por descontado, todo lo referente a viajes espaciales y similares se ha olvidado y sólo forma parte de los mitos.
Sin embargo, en la Luna no ocurre lo mismo. Allí, existe una civilización humana mucho más avanzada, que se hace llamar el "pueblo lunar" ("Moon Race" en el original), que considera la Tierra como su hogar tradicional

y está dispuesto a recuperarlo de los "okupas" que pueblan su superficie. De hecho, ya hace dos años que tres jóvenes de viajaron a la Tierra bajo las órdenes de su reina, *Diana Soleil*, para investigar si es posible la coexistencia pacífica entre ambos pueblos. Sin embargo, en estos dos años se han impuesto los partidarios de usar la fuerza. De este modo, su ejército -llamado "Diana Counter"- invade la Tierra. Equipados con terribles armas antropomórficas, llamadas "Mobile Suits" que, en algunos casos, llegan a superar los cuarenta metros de altura, los selenitas no tienen rival en la milicia terrestre -recién armados con aviones estilo "Fokker" (el del Barón Rojo)-, así que la derrota parece inevitable... hasta que una poderosa arma despierta de un sueño de dos mil años, su nombre en clave es "Barba blanca", pero será conocido como " Gundam". Su piloto es uno de los "espías" de la reina *Diana*, *Roland Ceak*, que no puede soportar ver la destrucción que están causando los suyos... Y hasta aquí puedo leer.

Por supuesto, podría seguir y seguir contándoos cosas que acaban de pasar en la serie -en Japón-, pero aparte de que os reventaría la historia, no es mi estilo.

Lo que sí está claro es lo que ha aportado cada miembro del equipo; *Yasuda* parece haberse olvidado de la exageración muscular, ya que sus personajes en algunos momentos recuerdan a los del Excmo. Sr. D. *Miyazaki* y sus colegas del Estudio Ghibli... Sí, a mí también me pareció raro cuando lo leí por primera vez, pero al ver los diseños, no tuve más remedio que estar de acuerdo (veamos, no es que sean clavados, sino que algunos tiene un cierto aire, palabra).
Los diseños de *Syd Mead*, si bien han provocado cierta polémica entre los gundamaníacos más furibundos, -especialmente lo del "bigote" del - también es cierto que representan una novedad respecto a 20 años de diseños tradicionales. Después de todo, también **Gundam** representó una novedad en los diseños mecánicos en su momento y nadie se rasgó las vestiduras.
Respecto a la historia en sí, todo responde a las pautas típicas de *Tomino*: pérdida traumática de la inocencia; conflictos entre deber y convicciones personales; lo difícil de definir a "buenos" y "malos"; gente que se involucra en la guerra por causas ajenas a su voluntad y que, cuanto más intentan alejarse de ella, más se ven metidos, etc. En fin, que si todo sigue las pautas habituales, las situaciones se irán complicando más y más a medida que pasen los episodios.

En resumidas cuentas, puede que no fuera lo que algunos aficionados a **Gundam** esperasen como celebración de veinte años de historia, pero lo cierto es que parece un producto muy interesante. Así que no me importaría que, por una vez, alguien me dejase mal y anunciara que me equivoco, que ya han adquirido los derechos de este anime para distribuirlo aquí. De ilusión también se vive, y ya que ninguna empresa se atreve con **Gundam** a secas, tal vez con una A al revés...

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.S: *Yoko Kanno* (**Macross Plus**, **Escaflowne**, **Cowboy Bebop**, **Brain Powerd**...) también se ocupa de realizar la banda sonora... ¿pero esta señora cuándo duerme?

TENKU NO Escaflowne

La **Visión de Escaflowne** forma parte de ese [illegible] ncia ficcion al que pe[illegible] **Record of Lodoss War**, **Neon Genesis Evangelion** [illegible] **Ghost in the Shell** y **Macross**, [illegible]

En **La Visión de Escaflowne** se combinan en un [illegible] uras y reinos propios de una civilización [illegible] **Record of Lodoss War**, con caba-[illegible] gran diversidad de razas inteligen-[illegible] camuflaje en los mechas de guerra, generados por orde-[illegible] piel del dragón del primer episodio, el efecto del televisor cuando el *Dr. Dornkirk* se comunica con *Folken* y el susodicho efecto del blindaje de los robots; sin olvidar el transformismo de **Escaflowne**, que se convierte en un dragón volador de [illegible] **Five Star Stories** o **Panzer Dragon** [illegible]

La Serie

[illegible] **Card Captor Sakura** [illegible] **Escaflowne** las cartas son [illegible] esta otra cada carta indica lo que [illegible] carta de un árbol tendrá relación [illegible] la Luna se divisan en el ci[illegible] turas de nuestra protagonista en es[illegible] hasta su regreso a su planeta natal.

Allí conocerá un modo de vida del que llegará a formar [illegible] calará tan hondo en ella que la decisión de

regresar a su planeta se volverá cada vez más difícil e insegura, fundiéndose con el amor y los sufrimientos de sus nuevos amigos (*NdL: Eva, ¿qué te fumas para hacer tus artículos?*).

La historia comienza con *Hitomi Kanzaki*, una chica alegre y jovial de 15 años de edad, que vive con sus padres y hermano menor, que posee una sensibilidad especial que le da la posibilidad de tener algunos sueños extraños de seres y tierras desconocidos (que ella no consigue interpretar) y que, además, en sus horas libres suele leerles el porvenir a sus compañeras de clase, lo que la ha llevado a hacerse popular en muy poco tiempo ya que, aunque ella no suele darle importancia y lo hace habitualmente como si de un juego se tratase, suele acertar con bastante frecuencia en sus predicciones. Estudia en la escuela Kama-kita y le pide al chico que le gusta y al que admira como atleta que, antes de marcharse al extranjero a estudiar gracias a la beca que ha conseguido, le ayude a superar la marca de los 13 segundos en 100 metros lisos femeninos, ya que él ha conseguido batir la de los 11 segundos masculinos (en el Laboratorio Científico Chiisai nos da otra versión de esto, ya que al parecer la traducción no fue demasiado fiel al original). El chico, *Susumu Amano*, está en el último curso de la escuela (mientras que *Hitomi* acaba de ingresar en ella), y es el capitán del equipo de carreras, en su especialidad. A él también le gusta *Hitomi*, aunque sus sentimientos comienzan a aflorar y no se han consolidado aún. Por ello, accede a ayudarla antes de marchar.

En las pistas deportivas de la escuela, *Hitomi* le da el colgante que lleva al cuello, que fue un regalo de su abuela como amuleto de la suerte, en el que cada oscilación, si se usa a modo de péndulo, equivale a un segundo, para que cronometre con él la velocidad de su carrera (*NdL: No fastidies, ¿me vas a decir que en la tierra en la que hasta los niños de 5 años Van con súper mini cámaras profesionales de fotos de las que aquí valen varios millones y con micro mega móviles de los que aquí ni han llegado tienen que recurrir a esas cutreces para cronometrar el tiempo? ¿No tienen ni un mísero reloj de esos que te cuestan 300 pelas en cualquier bazar?*).

Y aquí comienza realmente la historia. *Hitomi* empieza a correr y a mitad del trayecto comienza a tener los mismos sueños de extraños monstruos mecánicos gigantescos, plumas negras y un joven con espada en mano que se gira y la observa acercarse. *Hitomi* no puede frenar su velocidad... ¿y tropieza con él? El chico le

en un dialecto que sólo parece entender ella que huyan de allí porque un monstruo se acerca. En ese momento se abre un agujero a otro mundo, un trozo de bosque del que emerge un dragón verde, de los que escupen fuego. *Hitomi*, *Amano*, su amiga *Yukari Uchida* (que estaba viéndolos entrenar) y *Van Fanel* (el joven "aparecido") huyen a un templo abandonado en la colina contigua a las pistas. El monstruo los persigue pero *Van* lucha con él y lo mata, robándole su corazón en forma de una gran piedra roja luminosa, llamada "núcleo de energía", que servirá de combustible al mecha de *Van*, *Escaflowne*. En ese momento vuelve a abrirse otro portal, que se lleva a *Van* y a *Hitomi*.

Y como no es cuestión de contar toda la historia sino sólo de hacer una breve introducción, vamos a dejar aquí este apartado.

Casting

Esta serie ha contado con un valioso *casting*. Por aquello de que una imagen buena y de gran calidad merece interpretaciones vocales análogas, se escogió entre los mejores especialistas del género. Así, nos encontramos a la popular *Sakamoto Maaya* como la dulce voz de *Hitomi*. *Seki Tomokazu* interpreta a *Van*. *Allen Schezar* y *Susumu Amano* (cuyo parecido no es, por lo visto, sólo físico) comparten la voz de *Miki Shinichiro*. También *Millerna* y la amiga de *Hitomi* en la Tierra, *Uchida Yukari*, tienen a la misma persona para darles vida: A *Izuo Mayumi*. La curiosa voz de *Merle* es de *Nakata Jouji* y *Dryden* tiene la de *Kasugi Juurouta*. La interpretación más prolífica es para *Takayami Minami*, que no se conforma con menos de

CGs (COMPUTER GRAPHICS)

(**Aviso**: Este comentario es un tanto técnico y si no estás algo metido en el tema puede que no entiendas nada, en ese caso lo sentimos, pero es que si tenemos que explicar cada término esto ocuparía mil páginas, y no deja de ser una mera curiosidad). Tanto Sunrise como *Shôji Kawamori* siempre han apostado fuerte por el uso del ordenador en sus producciones. **Escaflowne** no es una excepción, y toda la serie está tratada digitalmente.
Tradicionalmente, para realizar la animación se utilizaban unas cámaras especiales para tal efecto, que utilizaban unas planchas situadas a distintas alturas debajo de la cámara; eran (bueno, aún se utiliza mucho) estas planchas donde se colocaban los acetatos donde estaban los personajes, el fondo, y los objetos. En **Escaflowne**, todo esto se ha dejado atrás.
Los dibujos en lugar de ser filmados, son escaneados e introducidos en el ordenador donde se retocan y animan utilizando *RETAS*, un paquete especial de software desarrollado por Trimedia tanto para Mac como para PC. *RETAS* esta compuesto por tres programas: *TraceMan*, encargado de los procesos de digitalización y retoque; *PaintMan*, para el coloreado; y *CoreRETAS*, que es el núcleo del paquete al encargarse de la composición y renderizado siendo esta última la herramienta que verdaderamente sustituye a la cámara tradicional.
Sunrise quiso que en **Escaflowne** se hiciesen patentes las ventajas que ofrece la producción digital y se introdujeron efectos como la piel texturada del dragón del primer episodio o los efectos de luces (usando plug-ins de *Adobe Photoshop*, otro programa). Pero sin lugar a dudas, el efecto mejor logrado e integrado en la animación es el de invisibilidad de los Alseides. Logrado con el uso intensivo de capas, máscaras y canales alpha, hacen que parezca una distorsión en el aire, hasta que, finalmente, se hacen visibles con un degradado de colores 'im-presionante'.
Como apunte final decir que *RETAS* se está haciendo muy conocido en sus nuevas versiones y prueba de ello es que es utilizado por compañías como Dreamworks, Toei o Production I.G. (que utilizaron el *RETAS! Pro* en la película **The End of Evangelion**).

Miguel Michán "EM3"

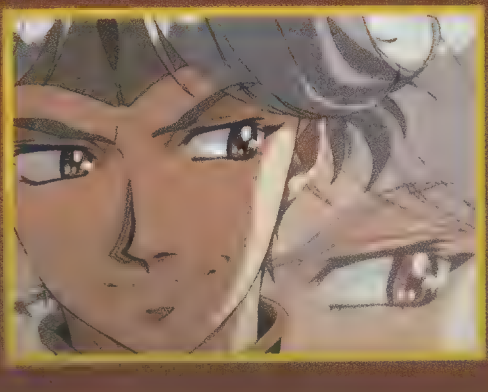
3 papeles: El de *Chid*, el de *Serena Schezar* y el de *Dilandau* (y es curioso como esta chica interpreta en una misma obra a una chica, a un niño y a un joven tan temperamental).

El tarot

El tarot común está compuesto por 78 cartas: 22 arcanos mayores (las más poderosas); 40 arcanos menores distribuidos en bloques de 10; y 16 cartas de corte.
Esta forma de estudiar presente y pasado se da en bastantes animaciones japonesas, por ejemplo **Card Captor Sakura**, **X**, **Jojo´s Bizarre Adventures**, etc, pero en pocas ocasiones se usan como arte adivinatorio, donde los protagonistas las lean como se haría en la realidad.
Entre todos los estilos interpretativos, el más usual es el estilo celtico, que es el que utiliza *Hitomi* (y, por cierto, *Hitomi* significa "Ojo", tal es su papel en la historia; su nombre no está puesto al azar). Ha sido diseñado por *Shouji Kawamori*, y coloreado y acabado por un conocido artista, *Kimitoshu Yamane*. Las cartas vienen presentadas en italiano, particularizando las traducciones para dotarlas de carácter propio y especial. Sin olvidar que este estilo de "tarocchi" está basado en el Tarot de Merlín el mago (me refiero al dibujo en sí), aunque con un toque muy propio que los individualiza, pareciendo así una baraja hecha a la medida de la serie.
Pues bien, en este tipo de tarot se utilizan las 10 primeras cartas de la baraja completa (con las 78) o usando sólo los 22 arcanos mayores. *Hitomi* usa las 2 maneras, colocando las 6 primeras de izquierda a derecha, y luego las 4 restantes abajo o alrededor.
Cada una de esas cartas representa algún aspecto concreto del que pregunta:
La 1ª, refleja el presente.
La 2ª, indica lo que más le influye ahora.
La 3ª, señala el destino.
La 4ª, expresa el pasado lejano.
La 5ª, expone el pasado reciente.
La 6ª, predice el futuro.
La 7ª, muestra el interior.
La 8ª, engloba las influencias del entorno social.
La 9ª, extrae los secretos y sentimientos ocultos.
La 10ª, combina las 9 anteriores como resultado final.
Todo ello debido a cierta facultad o poder interior que posea el vidente en sí. No todos estamos cualificados para hacerlo.

El autor y el género. Los guymelefs

A este tipo de obras se las conoce como *retro tech*. *Kawamori*, el diseñador de los mechas, no es ni mucho menos innovador en este género. Prueba de anteriores referencias las encontramos en **Nadia**, basada en la obra de Julio Verne "20.000 leguas de viaje submarino", aunque con una cierta evolución tecnológica. Otro ejemplo es **Kishin Heidan**, ambientada en una Segunda Guerra Mundial algo "modernizada".
Kawamori posee un largo historial como diseñador de mecanismos de esta índole. Sus trabajos en otras obras de gran fama y calidad, como **Macross Plus**, **Macross 7** y **Gundam 0083**, así lo indican. Sus tres diseños principales, junto con la novedosa introducción de recursos informáticos, son: el mecha metamórfico de *Van Fanel*, llamado *Escaflowne*; el robot de combate de *Allen Schezar*, *Schezarade*; y el guymelef enemigo pilotado por *Dilandau*, el *Alseides*.
Los mechas portan armamento variado: espadas, látigos de tres puntas, sustancias semi-sólidas de precisión, lanzallamas, ametralladoras, etc, a través de compartimentos en las manos y los brazos. Las capas constituyen el camuflaje de invisibilidad, y su aspecto es el de inmensos y poderosos caballeros de reluciente armadura. En el pecho está localizada la abertura de entrada en la cámara del piloto. Tiene el tamaño justo y suficiente para que un hombre de medidas estándar encaje justito,



con compartimentos acoplables para las piernas. Los mechas miden entre 7 y 10 metros y pesan entre 8 y 10 toneladas de hierro puro.

La música

Escaflowne es una de las series que, a mi modo de ver, combina excelentemente música melódica con temas plagados de fluidez y movimiento. Su discografía no es muy extensa, pero se dice que lo bueno, si breve, mejor.
Posee 2 singles (*Yakusoku wa iranai, OP CD single*, y *Mystic Eyes, ED CD single*); 3 CDs de banda sonora (*The Vision of Escaflowne – Over the Sky, Soundtrack 2* y *Soundtrack 3*); y un drama (CD que combina música y conversaciones).

Opinión personal

Ni que decir tiene que la serie engancha. La historia avanza a un ritmo correcto, incluso acelerado en muchas ocasiones, sin pararse demasiado en nada. No es excesivamente romántica, ni exclusivamente *shojo*, sino que nos lleva a la acción y se centra en la vida de la gente sin ahondar ni enfrascarse en sus sentimientos durante episodios y episodios. Amor, hay, y relaciones, y sentimientos, pero nos deja libertad para encauzarlos a nosotros, sin detenerse demasiado (lo que, al menos a mí, me da más que pensar que si fuera al contrario).

En resumidas cuentas, mucha aventura y pocas posibilidades de aburrirse.

Eva Díaz

Nota de Lázaro: Para las fans de *Van Fanel*, decir que este salón del manga de Barcelona quizá puedan conocerlo en persona, je, je, je...

Episodios
A continuación tenéis un listado de los capítulos, con el título original, la traducción de cada uno, la carta que le corresponde y su fecha de emisión en Japón.

	Título original	Traducción	Carta	Fecha
1	Onmei no kokuhaku	Promesa del destino	La torre	02-04-96
2	Maboroshi no tsuki no shojo	La chica de la luna de las ilusiones	El dragón	09-04-96
3	Karei naru kenshi	El "hermoso" (afeminado) espadachín	La muerte	16-04-96
4	Mashou no bishonen	El joven diabólico	El ahorcado	23-04-96
5	Kyoudai no kokuin	Pacto entre hermanos	El juicio	30-04-96
6	Sakubou no miyako	La capital de la intriga	La justicia	07-05-96
7	Yokise no wakare	Una división inesperada	La carroza	14-05-96
8	Tenshi no mau hi	El día que los ángeles bailaron	La templanza	21-05-96
9	Hana no kioku	Recuerdos de plumas	La vida	28-05-96
10	Aoki hitomi no ouji	El príncipe de ojos azules	La ambición	4-06-96
11	Shi no yogen	Predicción de muerte	El diablo	11-06-96
12	Himitsu no tobira	La puerta de los secretos	La papisa	18-06-96
13	Akai unmei	Destino rojo	El emperador	25-06-96
14	Kiken na kizuato	Una herida peligrosa	El regente	02-07-96
15	Ushinawareta rakuen	Paraíso perdido	La estrella	09-07-96
16	Michibi kareshi mono	El guía del pueblo	La rueda1	6-07-96
17	Kono yo no hate	La frontera de este mundo	La emperatriz	23-07-96
18	Unmei no inryoku	La fuerza del destino	El mundo	30-07-96
19	Koi no ougonritsu sakusen	Estrategia dorada de amor	El pozo	06-08-96
20	Itsuwari no chigiri	Promesa falsa	La luna	13-08-96
21	Kouur no hansayou	La fortuna en su reverso	El papa	20-08-96
22	Kuroki tusbasa no tenshi	El ángel de alas negras	El sol	27-08-96
23	Arashi no yokan	Predicción de tormentas	La tierra	03-09-96
24	Unmei no sentaku	Una elección del destino	El ermitaño	10-09-96
25	Zettai kouun ken	La zona de la fortuna absoluta	La fuerza	17-09-96
26	Eien no omoi	Pensamientos de eternidad	El amor	24-09-96

Entrevista Shôji Kawamori

Tenkuu no Escaflowne -memorial collection-, Roman Album, 1996, página 19.

Estas entrevistas están sacadas de los libros de ilustraciones de la serie. Se ha intentado ser lo más literal posible pero, por su complicación en la traducción, quizá no lo sea, aunque creo que servirá para hacerse una idea de lo que quisieron transmitirnos sus creadoras y realizadoras.

1- Pregunta: ¿Cuándo surgió la idea de Tenkuu no Escaflowne**?**
S. K.: Hace unos 5 ó 6 años, cuando estuve caminando por todo Nepal durante dos semanas, estaba todo tan solitario que sentí estar separado de lo material, de la civilización. Encontré que la gente de allí era diferente, podían ver de lejos, a más de 10 kilómetros, cómo nevaba por ejemplo, tenían los sentidos súper desarrollados, eso era nuevo para mí y quise reflejar algo parecido, un mundo diferente pero con estilo oriental, en que el protagonista tuviera entre 19 y 20 años, que la esfera fuera deformada y que tuviera más poder, algo así como ver más allá.

2- Pregunta: ¿Desde el principio iban a ser 26 capítulos?
S.K.: No, fue nuestra tercera idea. 39 capítulos no era demasiado regular, 26 era demasiado corto, así que queríamos hacerlo de 52. Pero como hicimos los 26 en un solo año, acabé muy cansado. Cuando el *Sr. Imagawa* se apuntó a este proyecto cambiaron bastantes cosas, entre ellas, la historia, porque antes yo tenía la idea de hacerlo más fuerte, con más aventuras, pero al final resultó ser más shojo, para chicas.

3- Pregunta: ¿Entonces la idea original cambió?
S.K.: Sí, casi tres veces desde la primera idea. El *Sr. Imagawa* quiso que fuera un mundo con una situación mala, de medio ambiente, de sociedad, algo parecido a la Tierra actual, y quiso añadirle algo de emoción, algo que nos hiciera sentir identificados con ellos; que la protagonista fuera una chica de instituto, con

> **Nombre:** Shôji Kawamori
> **Nació:** el 20 de febrero de 1960 en Toyama.
> Empezó a trabajar en 1978 en el Estudio Nueni.
> Se le conoce por la serie de TV **Macross chôjikuyôsai**, en el cine **Macross ai oboete imasu ka**, por primera vez fue director de la serie de TV de **Macross 7**, del OVA de **Macross Plus** y como director general de **Ihâtobu genzo kenji no haru**.

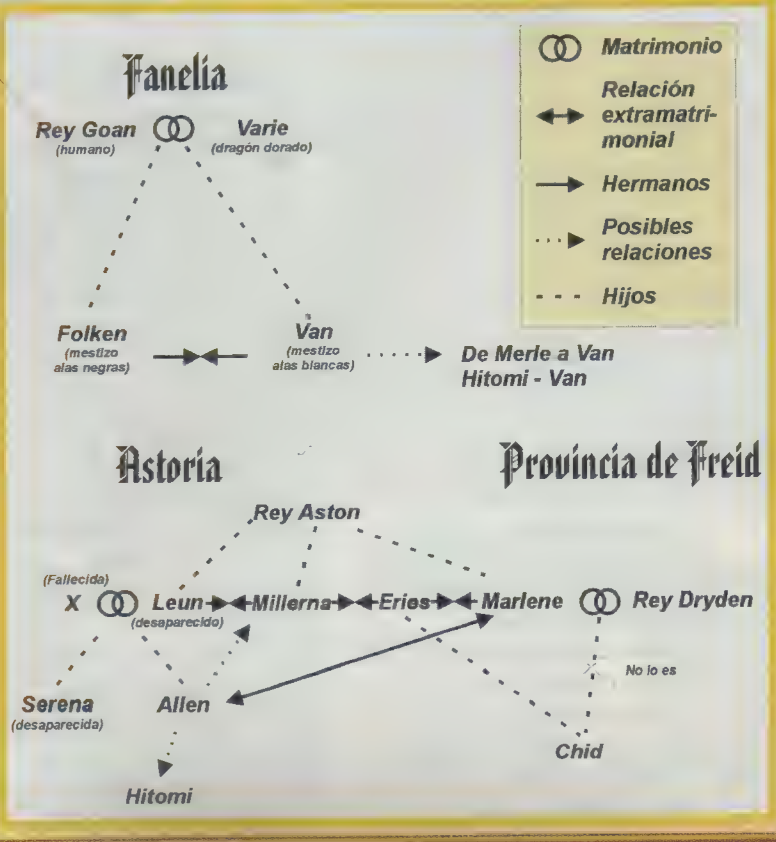
el nombre de *Hitomi* (que significa "ojos"), que fuera más shojo manga, aunque al final prefirió mezclar lo shonen con lo shojo (o sea, para chicos y chicas), le pareció más divertido, como con el aceite y el agua. Cuando fue sustituido por el *Sr. Akane*, le pareció que había demasiado shonen y lo suavizó.

4- Pregunta: ¿Por qué tiene la protagonista el pelo corto?
S.K.: Porque el *Sr. Akane* lo quiso así. Le parecía que *Yûki Uchida* era muy guapa y tenía el pelo corto, y quiso que *Hitomi* también lo tuviera así. A mí tanto me daba como tuviera el pelo, para mí lo importante eran los sentimientos, así que, le dejé que decidiera ese tipo de cosas. Yo quería que *Hitomi* pudiera ver lo invisible, el destino. En el caso de *Van*, fue *Akane* quien decidió cómo iba a ser.

5- Pregunta: ¿Entonces el Sr. Akane decidió sobre Van?
S.K.: Sí, pero al final no quedó tan divertido como en la idea del *Sr. Akane*. *Van* es demasiado serio, pero lo dejé en sus manos, yo tenía que supervisar el resto de capítulos, que tuvieran coherencia, aunque consultaba con otros por si estaba equivocado, si les resultaba demasiado emotivo, demasiado coloquial, etc.

6- Pregunta: ¿Qué le ha parecido el resultado final?
S.K.: Estoy muy satisfecho, también de la música y de lo que dice la gente.

Genealogía
Como se habrá dado cuenta todo aquel que la haya visto, aunque no sea entera, la cantidad de parentescos, relaciones y demás que nos mencionan a lo largo de la serie es muy variado y, dado lo corta que es, no se detienen en explicarnos quién es quien y qué relación tiene con el resto, hasta el punto de pensar a veces: "¿Éste qué tiene que ver con ésta?". Para facilitároslo, aquí tenéis este esquema.



Nombre: Nobuteru Yûki
Nació: el 24 de diciembre de 1962 en Tôkyô.
Es conocido, entre otras cosas, por hacer la serie de TV de **Hokuto no Ken** (**El Puño de la Estrella del Norte**), en el cine con **The FiveStar Stories**, con **Lodoss War**, como director del OVA de **Angel Cop** y como director general del Diseño de personajes de la película **X** de *Clamp*.

Entrevista a NOBUTERU YUKI

[illegible]

1-Pregunta: ¿Por qué empezó a dibujar los personajes de Escaflowne?
N.Y.: Cuando me lo pidió el *Sr. Minami* (*NdL: No, nosotras no tuvimos nada que ver*), productor de la Sunrise, estaba trabajando en **Lodoss** y no pude atenderle. Cuando terminé, el *Sr. Imagawa* y el *Sr. Kawamori* estaban pensando en un nuevo proyecto, el de **Escaflowne**. En ese momento, me apetecía dibujar algo para la tele y como el *Sr. Minami* me lo pidió, acepté encantado. [illegible] mí me parecía fea, ahora es mucho más guapa y moderna. Como des- [illegible] se quedó un tiempo paralizado. Al principio se pensaba emitir en otoño del 95 y después pensaba dedicarme a la película de **X**, en agosto del 96, pero como empecé a hacer la película, pensaba que me sería imposible hacer las dos cosas a la vez, pero el *Sr. Minami* dijo que lo hiciéramos, en ese momento, se incorporó el nuevo director, el *Sr. Akane*.

2-Pregunta: ¿Era la primera vez que se encontraba con el Sr. Akane?
N.Y.: Sí, y fue como comenzar de nuevo. Yo tenía otra idea para *Hitomi*, se la enseñé y le gustó, porque se parecía a *Yûki Uchida*. En ese momento, estaba de moda el pelo largo y esta chica lo llevaba corto, era toda una novedad. La ropa que se llevaba en esos días era de Anies b -marca francesa-. Pero q[illegible] que se pareciera a un chic[illegible]

3-Pregunta: ¿Qué personajes dibujó primero?
N.Y.: [illegible] claro y con chaqueta larga. A *Van*, con manga corta y pantalón corto. El *Sr. Akane* también tenía la misma idea. Y como en ese momento los personajes no estaban todavía decididos, hacía bocetos y se los enseñaba al director.

4-Pregunta: ¿Entonces recibió ideas del Sr. Akane?
N.Y.: Sí, me dio bastantes, y aunque no era dibujante, hacía bocetos. Otros no suelen ser muy claros, por ejemplo, nos pedían hacer un sacerdote oriental, yo dibujé uno hindú y otro, a un tailandés. En cambio, el *Sr. Akane*, nos traía fotografías de lo que [illegible]

5- Pregunta: Le ha prestado mucha atención a la ropa, ¿verdad?
N.Y.: Sí, no es lo mismo un país como *Fanelia*, muy pobre, así que, utilizaba ropa de algodón y ligera de llevar, en cambio para *Allen* había seda, más suave, más estilizado, pegado al cuerpo. Mientras que *Dilandau* y *Folken* lleVan vinilo y piel. Lo he hecho a conciencia.

6-Pregunta: ¿Ha recibido consejos para sus dibujos?
N.Y.: No me gustaba mi trabajo original, no quería hacerlo. Tengo hecho un manga sobre **Escaflowne** pero ahora ha quedado mejor, más shojo, lo prefiero así..

7-Pregunta: ¿Dónde puedo encontrar cosas que sean suyas?
N.Y.: Todo es un poco de todos. En el shojo no hay personajes como *Balgus* o el *Mole Man*, pero a mí me gustaban y el *Sr. Akane* me dejó dibujarlos.

8-Pregunta: ¿Ha tenido más ideas propias?
N.Y.: Sí, el brazo de *Folken*, que fuera mecánico, al principio iba a estar escondido en la ropa y la primera vez que lo vi en la tele, me pareció horrible, aunque al director le gustó.

9-Pregunta: Y la lágrima de Folken también es idea suya, ¿verdad?
N.Y.: [illegible]

10-Pregunta: ¿No ha tenido que dibujar la serie entonces?
N.Y.: [illegible] ambas ideas.

11-Pregunta: ¿Qué sentimiento le ha quedado tras la finalización de Escaflowne?
N.Y.: Es la primera vez que hago [illegible] ha gustado mucho la experiencia.

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

Escaflowne fue editada por Selecta Vision en nuestro país.

RURONI KENSHIN

Rurouni Kenshin es una de las series de mayor éxito actualmente en Japón. Hasta hace poco era una serie prácticamente desconocida por estos lares hasta que, a principios de este año, Canal Plus empezó a emitirla bajo el nombre de **El Guerrero Samurai**. El manga original de la serie, que empezó a publicarse a mediados de 1994, ha reunido hasta la fecha 27 tomos, y probablemente sigue siendo la serie de mas éxito de la prestigiosa revista Shonen Jump. En los momentos en que escribo este articulo parece que el manga ya ha llegado a su fin, a no ser que el autor decida continuar con una nueva saga, cosa que parece bastante improbable. En España pronto tendremos la suerte de verlo publicado, además de la mano de Glénat, con lo que disfrutaremos de calidad a bajo precio.

EL AUTOR

Nobuhiro Watsuki es el creador de esta serie, un joven de 29 años que ha visto como con uno de sus primeros trabajos profesionales ha llegado a la fama. Y es que antes de dibujar la extensa historia de **Rurouni Kenshin**, sólo había publicado tres historias cortas en el Shonen Jump, dos de ellas protagonizadas por el mismo *Kenshin*. *Watsuki* nació el 26 de Mayo de 1970, y pronto se interesó por lo que hoy en día son sus dos mayores aficiones, el mundo de los samurais y el manga, cosas que conseguiría fusionar años más tarde. Trabajó de asistente del mangaka *Takeshi Obata* hasta ver publicada su primera historia corta en 1993. Sus otras aficiones son los cómics, concretamente los de la **Patrulla X** y **Spawn**, y los videojuegos, sobre todo la saga de los *Samurai Shodown* (si os fijáis notareis la influencia de estos en varios de los diseños de la serie, como *Jineh* o *Shishio*). Como mayores influencias podemos contar al mismo *Takeshi Obata* y al famoso *Osamu Tezuka*, al que considera de los mejores mangakas de la historia.

EL MANGA

Como he mencionado anteriormente, en el momento en que estoy escribiendo estas líneas, la serie ha terminado en Japón. En total han sido 255 capítulos, uno por semana, publicados en el Shonen Jump desde 1994. Aunque de momento sólo hayan salido 27 tomos recopilatorios, serán en un principio 30 los tomos que agruparán la serie.

EL ANIME

Debido al grandísimo éxito que estaba teniendo el manga, no tardó demasiado en aparecer una versión animada de las aventuras de *Kenshin* y compañía. El Estudio Den sería el responsable de traer la serie a las televisiones de todo Japón bajo la producción de Sony. En total fueron 95 capítulos (uno de ellos no se emitió por televisión, sólo se vendió en vídeo) emitidos en la Fuji TV desde 1995. La serie sigue la trama del manga hasta el capítulo 60, en que los productores decidieron crear sus propios guiones y no seguir con la nueva saga que estaba dibujando en ese momento *Nobuhiro Watsuki*. Esto seguramente es uno de los puntos bajos de la serie de animación, ya que mientras la nueva saga del manga hacía que la serie ganase mucha más popularidad debido a su gran argumento, la serie de televisión bajara mucho debido a unos guiones, que aunque no eran malos, no llegaban a alcanzar los niveles del manga (*Nota de Nuria: hay momentos en que es soporífero, aunque afortunadamente no siempre es así*). Probablemente por eso, decidieron por fin acabar la serie en el capítulo 94, después de una mini saga que muchos fans consideraron penosa. El capítulo 95 sería un capítulo especial vendido únicamente en vídeo, en que los productores hacían su propia versión sobre un "*happy ending*" de la serie.

LA PELÍCULA

No hace falta ser muy inteligente para darse cuenta de que, en Japón, cualquier serie de animación que haya tenido un éxito considerable pronto verá su versión en la gran pantalla. **Rurouni Kenshin** no fue una excepción, y pronto vio cómo se estrenaba su primera y de momento única película, titulada "**Ishin Shishi no Requiem**". La película, dirigida por *Hatsuki Tsuji* y estrenada a finales de

1997, cuenta con un guión basado en una novela de **Rurouni Kenshin** escrita por el mismo autor, *Nobuhiro Watsuki* (*Nota de Nuria: A mí me suena que el guión era de Shikichi Ohashi, pero puedo equivocarme*). La película empieza con un *flashback* en plena Guerra de Restauración. Un grupo de samurais del Shogun ataca un puesto neurálgico de los Ishin Shishi, el ejército rebelde, liderados por el joven *Gentatsu Takasugi*. La masacre se habría producido de no ser por la presencia de *Hitokiri Battousai*, que acaba pronto con todos los soldados y con el mismo *Gentatsu*. Años más tarde, *Kenshin* y compañía viajan a Yokohama, donde conocen a un samurai de ideales muy parecidos a los de *Kenshin* llamado *Shigure Takemi*, acompañado de una chica, que es la hermana de *Gentatsu*, *Toki Takatsugi*. A pesar de que en un principio *Kenshin* y *Shigure* harán buenas migas, *Shigure* aún guarda en su interior el rencor y deseo de venganza de haber visto morir a sus compañeros, ya que él fue el único hombre que sobrevivió al ataque a la base Ishin Shishi que he mencionado antes, y que vio cómo *Kenshin* mataba a su mejor amigo. De vuelta en Tokyo, se desvelarán los planes de *Shigure*: él y su grupo intentan atacar a la embajada inglesa para así poder debilitar al Gobierno Meiji. El final, aunque algo trágico, no es nada malo, y la película está al nivel de las otras producciones que se han hecho sobre esta serie. La animación es excelente, superando incluso a la de la serie de animación, y quizá el único punto malo que tiene es la ausencia de personajes tan carismáticos como *Aoshi* o *Misao*. Esperemos que después de ver el éxito de la serie en nuestro país alguna compañía se anime a sacarla al mercado español.

LOS OVAS

Acabada la serie de televisión, *Nobuhiro Watsuki* seguía dibujando el manga de **RK** con la ultima saga, seguramente la más importante, ya que en ésta, por fin, se desvelaba el oscuro pasado de *Kenshin*, el origen de su cicatriz, y la razón de su repentino cambio de Hitokiri despiadado al amable Rurouni.
Aunque el proyecto también se encargó de producirlo Sony, esta vez, el estudio responsable de animarlo seria el Estudio Pierrot. El cambio más notable que puede verse son los diseños de personajes. Esta vez, muy poco parecidos a los de la serie original, pero que parecen mucho más adultos y fríos, cosa muy importante sobre todo por el tono trágico de los OVAs. En total, han sido 4 OVAs, el último de los cuales aparecerá a finales de Septiembre.
La historia como he dicho, es básicamente el *flashback* del trágico pasado de *Kenshin* que se pudo ver en los tomos 19, 20 y 21 del manga. Todo empieza una noche en Kyoto durante la Guerra de Restauración. *Hitokiri Battousai* recibe la orden de asesinar a un alto cargo del Shogun protegido por un joven pero muy fuerte samurai llamado *Kiyosato*. Aunque no le supone muchos problemas acabar con el alto cargo, vencer a *Kiyosato* no es tarea fácil y, antes de ser derrotado, éste consigue marcarle la cara, lo que será el primer corte de su cicatriz en forma de X. *Kiyosato* muere pronunciando el nombre de su amada. Días mas tarde, durante otro ataque, aparece una joven que después de presenciar cómo *Battousai* acaba con sus enemigos, se desmaya. *Kenshin* decide llevarla a su posada y descubre que se llama *Tomoe*. La chica, muy callada y reservada, no tiene nada que hacer en la vida, así que decide quedarse trabajando en la posada, cosa que no gustará demasiado a *Kenshin*. Con el tiempo, *Tomoe* irá haciéndose un hueco en el corazón de *Kenshin*, descubriendo que, detrás de la fachada de asesino despiadado, se encuentra un niño con un triste pasado, obstinado en ayudar a los demás. Finalmente se descubrirá la verdad, *Tomoe* intentaba vengar al que hubiese sido su marido, *Kiyosato*, viviendo con *Kenshin* para descubrir sus puntos débiles y revelarlos a otros luchadores. El problema es que *Tomoe* acaba enamorándose perdidamente de *Kenshin*, al igual que éste, y durante un combate en que *Kenshin* lo tiene prácticamente todo perdido, *Tomoe* decide sacrificarse a manos de su mismo amado para salvarle la vida. Será la misma *Tomoe*, al caer muerta, la que por accidente marcará por segunda vez la cara de *Kenshin*. A partir de entonces deja de ser *Battousai* y decide no volver a matar nunca más, y arrepintiéndose de sus pecados decide convertirse en Rurouni.
Tanto la animación como la música de estos OVAs es magnífica, y superan con mucho el nivel de la serie y la película.

LA HISTORIA

La historia de **Rurouni Kenshin** se centra en un personaje, *Kenshin Himura*, y su técnica de lucha Hiten Mitsurugi Ryu, que durante el final del Periodo Tokugawa y concretamente durante la guerra de la Restauracion Meiji sería conocido como *Hitokiri Battousai*, el asesino más fuerte y despiadado que ha existido a lo largo de la historia. Poco antes de que los rebeldes vean su victoria, él desaparece sin dejar rastro, reapareciendo un tiempo más tarde como Ronin (Rurouni); como un vagabundo sin rumbo pero con un claro objetivo: ayudar a los demás con su nueva espada Sakaba, o de filo invertido, que puede herir, pero no matar. Pasan los años, y en el año 10 de la Era Meiji *Kenshin* llega a la nueva capital de Japón, Tokyo, anterior Edo, donde conoce a *Kaoru Kamiya*, huérfana de un maestro de kendo y que ahora ha de encargarse ella sola de dirigir el dojo.

Kaoru buscaba al hombre que haciéndose pasar por *Battousai*

estaba haciendo mala publicidad de su escuela, matando cada noche a personas inocentes en nombre de su técnica. *Kenshin* ayudará a *Kaoru* a deshacerse del impostor, y también decidirá quedarse a vivir en el dojo para ayudarla ya que se encuentra sola en el mundo. Así éste da fin a 10 años de viajes por todo el país.
Pronto aparecerá un nuevo personaje, *Yahiko Myoujin*, un niño de familia samurai que, huérfano de padres, deberá trabajar para los yakuza. *Kenshin* logra salvarlo y lo lleva al dojo, donde *Kaoru* se convertirá en su maestra de kendo. Más tarde aparecerá *Sanosuke Sagara*, ex-miembro del Sekihoutai, el ejército del pueblo durante el Bakumatsu, que fue exterminado por los mismos Ishin Shishi. Viendo en *Kenshin* al mayor representante de estos decidirá acabar con él para satisfacer sus ansias de venganza, pero podrá al fin comprender que el antiguo Hitokiri ya no es como antes y que se arrepiente de sus pecados. *Sanosuke*, maravillado por su personalidad, decidirá quedarse cerca de él para "vigilarle" y así comprobar que no se convierta en un hipócrita como el resto de los Ishin Shishi.
A partir de aquí, y presentados los personajes principales, empezarán a aparecer antiguos enemigos de *Kenshin* y los personajes secundarios de la serie. Primero será *Jineh*, un ex-shinsengumi, el ejército de samurais del Shogun, que no pudiendo adaptarse a la nueva Era, sigue asesinando a altos cargos del gobierno debido a su sed de sangre. Será durante el combate con el mismo *Jineh* cuando *Kaoru* comprueba cómo la personalidad de Hitokiri despiadado sigue muy presente en *Kenshin*, hasta el punto que ésta llegue prácticamente a dominarlo por completo durante la lucha. Esta doble personalidad de *Kenshin* seguirá muy presente al largo de la serie, y en algunos momentos llegará a ser un problema muy grave para todos los del Dojo Kamiya.
La historia continua, por supuesto, pero no es cuestión de contarla entera, así que saltamos hasta el final de la pelea con *Shishio* ya que, a partir de este momento, el manga y el anime toman caminos distintos.
En el manga empezaba una nueva saga, tan larga como la anterior, seguramente la más importante de toda la obra y como hemos podido comprobar recientemente, la última. En ésta, aparece un nuevo enemigo, *Enishi Yukishiro*, un hombre que busca vengarse de *Kenshin*. ¿Por qué? Todo tiene relación con el *flashback* que se narra en los tomos 19 al 21 y en los OVAs. *Enishi* es el hermano de *Tomoe*, y vio cómo ésta se sacrificaba a manos de *Battousai*. Creyendo que en realidad, fue *Kenshin* que la asesinó, decidió entrenarse en Shangai para algún día poder vengarse. Para eso, reúne a un grupo de 6 personas, todos grandes luchadores, que por algún motivo u otro también quieren vengarse del que fue el *Hitokiri Battousai*.
El anime, mientras, haría varios capítulos especiales y 3 sagas, bastante cortas, eso sí. La mejor de todas (la verdad es que las otras 2 valen muy poco la pena, al menos para mí), es la que sigue a la Saga de Kyoto, con un nuevo personaje, *Shogo Amakusa*, otro samurai que conoce la técnica Hiten Mitsurugi, y que se autodenomina el Hijo de Dios.

EL FINAL

Los 5 últimos capítulos, que acaban de publicarse en Japón, contienen el final definitivo de la serie, y ya que muchos de vosotros siempre os preguntáis qué es lo que pasará con *Kenshin* y compañía, aquí podéis saber qué es de ellos. No os lo leáis si preferís verlo con vuestros propios ojos, si algún día llegan a publicarse los susodichos capítulos (esperemos que la edición de Glénat aguante y así sea).
Megumi vuelve a Aizu, el lugar donde nació, para seguir su oficio de médico y, de paso, ver si puede por fin encontrar a sus parientes desaparecidos durante la Guerra. Antes de marchar, avisa a *Kenshin* de que todas las batallas que ha librado hasta ahora y, sobre todo, su técnica de sucesión, le han debilitado mucho el cuerpo, y que en 4 ó 5 años probablemente ya no podrá pelear al 100%, además de que si sigue así podría morir antes de lo previsto. Al mismo tiempo que *Megumi*, *Aoshi* y *Misao* también deciden volver a Kyoto. Antes, *Aoshi*, manteniendo su promesa, decide tomar una taza de té con *Kenshin* y hablar un poco recordando viejos tiempos. Antes de regresar a Kyoto, *Aoshi* desenterrará los cadáveres de los Oniwabanshuu que murieron para protegerlos y decide hacerles una tumba mucho mejor.
Kenshin, viendo que su capacidad para la lucha puede disminuir con el tiempo, y sintiéndose en deuda con *Saitou*, le envía un desafío para concluir el combate que empezaron en tiempos del Bakumatsu. *Saitou* no se presenta a la hora del duelo alegando que él quiere enfrentarse al *Hitokiri Battousai*, y no a un Rurouni, y justo después lo cambian de oficina de policía y desaparece. *Sanosuke* es perseguido por la policía por agredir a un alto cargo del Gobierno, concretamente al *Señor Tani*, el hombre que protegió *Kenshin* de *Kurokasa Jineh*. Viéndose acorralado, decide huir del país y buscar una nueva vida.
Pasan los años hasta llegar al año 15 de la Era Meiji, donde *Yahiko* ya se ha convertido en un gran maestro espadachín conocido por toda la ciudad por su habilidad. *Kenshin* y *Kaoru* por fin se han casado y tienen un hijo (que se pasa todo el día llorando) al que llaman *Kenji* (y que es una versión en pequeño del mismo *Kenshin*). Como *Yahiko* ya ha cumplido 15 años y ya tiene edad para convertirse en samurai, *Kenshin* lo reta a un duelo. Los dos se atacan con todas sus fuerzas y a pesar de que *Yahiko* consigue alcanzar a *Kenshin* en un hombro, no puede resistir la fuerza del ataque de su contrincante y cae al suelo. Es entonces cuando *Kenshin*, viendo que *Yahiko* se ha convertido en una gran persona, decide entregarle su espada Sakaba para que él siga con su cometido. *Yahiko* se va decidido a seguir con el trabajo de la persona a la que siempre admiró, mientras que *Kenshin* y *Kaoru* se disponen a seguir con sus vidas.

Marc R. - FunSpot

Página final del manga

Kenshin Himura
Grupo sanguíneo: AB

¿Qué os puedo contar de él que ya no sepáis ya? Este samurai de 28 años que ha matado más personas que estrellas hay en el firmamento (tal vez me haya pasado un poquito, pero suena bien, ¿no? ¡Hey! Me refiero a la comparación, no al agosto de los enterradores...) ha captado la atención de un público que desea saber más sobre sus vivencias y sobre sus combates. Este géminis (nació un 20 de junio de 1851) se nos presenta primero como un guerrero frío y calculador. Luego, se nos muestra su lado más humano, valorando poco a poco las pequeñas cosas de cada día y la amistad de los que le rodean (aunque siempre surge algún adversario con el que tendrá que luchar, tampoco es cuestión de que el chaval se oxide). El cambio fundamental del por qué de sanguinario y eficiente asesino pase a ser Ruroni es el hecho de haber visto cómo se le iba la vida de su amada *Tomoe* entre sus brazos y de toda la historia que venía detrás (y es que con tanta gente muerta, es difícil no encontrarse con algún familiar de las víctimas). Parece que con *Kaoru* y compañía pueda tener una vida relativamente normal.

Kaoru Kamiya
Grupo sanguíneo: O

Kaoru es una jovencita de 17 años que tiene una escuela (y no precisamente de niños pequeños... aunque a veces lo parece), y tiene problemas debido a la codicia de unos "amigos" de la familia y ¡oh, sorpresa!, aparece *Kenshin*, primero lo ve como causante de su actual situación, pero luego... *Kenshin* se encarga de dejar las cosas en su sitio, ella está encantada (la comprendo, ver a alguien que sepa dominar la katana en la lucha es impresionante, y *Kenshin* maneja su espada de filo invertido muy bien) y lo acoge en su escuela. *Kenshin* decide aceptar el ofrecimiento de *Kaoru* y hacerse "sedentario" después de una década de ver mundo como Ronin.
Kaoru va madurando a medida que avanza la serie (pasan muchas cosas y es difícil seguir siendo tan inocente como en un principio aparece).

Yahiko Myôjin
Grupo sanguíneo: B

Este chico de 10 años es huérfano desde jovencito (su padre, samurai, fue asesinado en una lucha y su madre murió por enfermedad) y un grupo de yakuzas lo recluta para robar carteras, y mira tú por dónde, por esas casualidades de la vida, va y no se decide por otra cartera que la de *Kenshin*, y éste no se deja, claro. Así se conocen. *Kenshin*, viendo el panorama, se enfrenta a los yakuzas y se lleva al chaval a la escuela de *Kaoru* para que pueda seguir un entrenamiento. Es muy activo y no duda en luchar si es necesario.

Misao Makimachi
Grupo sanguíneo: B
Esta chica de 16 años se une al grupo de *Kenshin* y compañía, utiliza técnicas ninja y es muy hábil y astuta. Tiene una gran vitalidad y le asusta la lucha.

Sanosuke Sagara
Grupo sanguíneo: B
Sanosuke tiene 19 años, es un personaje enérgico, que no se rinde de buenas a primeras, le encanta comer (en especial el pescado) y no se preocupa demasiado por las cuentas.
Aparece como un asesino contratado por los que desean el dojo de *Kaoru*. Él cree que *Kenshin* es un reformista (los odia por motivos personales) así que... ¡A por *Kenshin*! Pero es *Kenshin* quien lo derrota a él, mas *Sanosuke* se vuelve a levantar para luchar, y *Kenshin* le vuelve a ganar; después de una parrafada descubre quién es y qué impulsa a *Kenshin*. Se apunta también al dojo de *Kaoru*.

Aoshi Shinomori
Grupo sanguíneo: A
Excelente luchador, es uno de los adversarios de *Kenshin* al que no resulta fácil vencer. Además, en el fondo luego se caen simpáticos y no se matan... (vale que hay situaciones atenuantes, pero lo cierto es que son tal para cual). Es curioso observar cómo los oponentes de *Kenshin* más atractivos son los que al final tienen una relación interespecífica particular que les hace ser amigos o, al menos, mantener "buen rollo".
Los que no son guapos acostumbran a morir tras la debida lucha, parece que no los quieran mantener en el guión. Y es que el público pide protagonistas guapos...

Megumi Takani
Grupo sanguíneo: B
Esta chica de 22 años no tarda mucho en aparecer, busca protección. Está relacionada con el tema del opio. La excusa perfecta para que haya una sucesión de combates, aparte de alguna que otra anécdota.

EL ABC DEL SAMURAI

Aquí está de nuevo vuestra científica preferida (bueno, vale, puede que no caiga bien a todo el mundo, pero no me quitéis la ilusión...) para profundizar un poco más sobre la figura de *Kenshin* y el marco histórico en que se mueve.
Rurouni Kenshin, como todos sabéis, gira en torno a las vivencias de un samurai. La imagen del samurai se nos presenta como el arquetipo de guerrero japonés, en el cual se entremezclan el mito y la leyenda creados por varios siglos de larga tradición militar japonesa.
En realidad, samurai significa "quien sirve", el servicio en cuestión no es otro que el militar.
El emblema del samurai era la flor del cerezo, por su vida breve, efímera y bella, ofrecida con generosidad al hombre. Los samurais siempre dedicaron sus vidas al servicio de su *daymio* o *shogun* (señor), el cual era su jefe (a la par que responsable de vidas y haciendas de su alrededor), y debía ser digno de esa fidelidad, por tanto debía dirigirlos con benevolencia paternal e inteligencia.

CÓDIGO DEL SAMURAI

Pero, ¿cuáles son las normas por las que se rige un samurai? Su máxima principal es la siguiente: *SHI MON YORI IRITE SEI MON NIIRU*, que se podría traducir como "a través de la puerta de la Muerte se llega a la de la verdadera Vida". Es una frase con un gran trasfondo filosófico. Además, el samurai seguía la filosofía *muga*, es decir, la ausencia de ego.
A lo largo de la historia, han sido plasmadas las máximas de los samurais en varios recopilatorios, a destacar los siguientes:

* *Miyamoto Musashi* (1584 - 1640) refleja en su *Dokko-do* ("La Vía del que va solo", muy apropiado para un samurai) los siguientes puntos:
a. El hombre no debe sentir apego por nada en la vida.
b. El hombre debe respetar a los dioses y los budas, pero no abandonarse completamente a ellos.
c. El hombre siempre debe entrenar su espíritu en estrategia y táctica.

* *Yamaga Soko* (1622 - 1685), conocido pensador confuciano, propone:
a. Naturaleza innata de respeto por el derecho.
b. Cumplir todas sus obligaciones sociales.
c. Preocuparse adecuadamente de su cometido.
d. Conservar un espíritu noble y elevado.
e. Mantener una actitud generosa y tolerante.

Aparte de las máximas a seguir, el samurai debe tener ciertas virtudes básicas. Según *Koyo Gunkan*, estas virtudes son: generosidad y tolerancia (*onsha*), magnanimidad (*doryo*), actitud gallarda (*fudo*) y resolución (*shiki*).

Según *Nitobe Inazo*, las virtudes del samurai deben ser:
1. Justicia. Su conducta siempre se ha de basar en el honor y la justicia.
2. Serenidad como base del coraje moral y físico. Incluso hasta llegar al punto de no temer a la muerte.
3. Benevolencia, entendida como la ternura del Guerrero (*bushi no nasake*). Demostrando así afecto, piedad y magnanimidad.
4. Cortesía. Es la disciplina del alma, armonizando así cuerpo y espíritu.
5. Veracidad. Siempre ha de ser sincero. La palabra de un guerrero es suficiente (*bushi no ichi gon*).
6. Honor. El guerrero mantendrá siempre su honor a salvo, incluso, si es preciso, realizará el *Seppuku* (más conocido con el nombre de *hara-kiri*).
7. Mostrar lealtad, devoción y abnegación hacia su *Sensei* (Maestro) hasta la muerte, a cambio de su afecto.

Durante el periodo Tokugawa, las ideas de la clase samurai se recogieron en el código de conducta de honor conocido como *Bushido* (La Vía del Guerrero). Las artes marciales ya se remontan al siglo X, pero fue en el periodo de las guerras civiles japonesas (1482 - 1558) cuando empezaron a tomar auge las directrices que un guerrero debía adoptar para merecer el nombre de ser humano y ser considerado un caballero guerrero. El *Bushido* indica cuál es la actitud del guerrero en todo momento, por tanto, es extensible para el budoka (estudiante o practicante de las artes marciales). En la Era Tokugawa pasó a ser más bien *shido* (Vía del hombre instruido), donde aparecieron poetas y litera-

tos, sin dejar por ello de ser expertos en el manejo de las armas, viendo en ellas el medio para perfeccionarse a sí mismos mediante la habilidad que supone el entrenamiento con armas. Después de la célebre revolución de Meiji (inicio de los tiempos modernos de Japón), el código de honor se fusionó con el nacionalismo que acababa de aparecer como sentimiento en el País del Sol Naciente. El *Bushido* muestra una gran influencia del budismo Zen, del cual han arraigado con fuerza los conceptos de apaciguamiento de los sentimientos, actitud tranquila de cara a lo inevitable, el dominio de uno mismo ante cualquier acontecimiento, presentar más proximidad con la idea de la muerte que con la de la vida y la pobreza absoluta. El *Bushido* tiene Siete Principios Fundamentales: *Gi* (la verdad, la justicia, la decisión ecuánime y correcta), *Yu* (bravura, que conduce al heroísmo), *Jin* (amor y benevolencia hacia la humanidad), *Rei* (comportamiento justo), *Makoto* (sinceridad total), *Melyo* (honor y gloria) y *Chugi* (devoción y lealtad).

Habrá quien piense que las artes marciales y todas las técnicas de la guerra que practicaban (y hoy en día todavía se practican) sólo tienen el objetivo de matar, de destruir. Discrepo de esa opinión. Es cierto que muchos individuos sólo buscan la destrucción y la muerte y utilizan dichos principios para sus fines. No son auténticos budokas. Al enemigo que realmente hay que vencer es a uno mismo, es a nosotros mismos a quienes hemos de superar. No es únicamente un conjunto de técnicas que otorgan habilidad y potencia a nuestro organismo, es una actitud mental hacia la vida que facilita la confianza y la autoestima en uno mismo. Siempre, absolutamente siempre, el más fuerte es el más benevolente, el que menos necesita demostrar que lo es y el que acostumbra a ser básicamente pacífico en todas sus acciones. Aquel que realmente conoce y es consciente del alcance de la destrucción y de la violencia, siempre buscará resolver los problemas mediante la vía pacífica. Aquel que comprende la fragilidad de la vida individual (la vida en su totalidad no es tan frágil: una especie puede desaparecer con determinada facilidad, pero surgen otras formas de vida. No me voy a meter ahora con adaptaciones, aclimataciones y evoluciones varias, me saldría del tema) conoce el valor de la vida y no la destruye indiscriminadamente. En caso contrario, sería una peligrosa bomba de relojería, que podría explotar en cualquier momento dañando a los que se encuentren a su alrededor. El verdadero budoka respeta siempre lo siguiente: nunca provocará situaciones en que se requiera la violencia para ser resueltas y, en el caso de que la situación la provoquen otros y no exista más vía que la violencia para resolverla, no dudará en defenderse (y no es poco lo que puede llegar a hacer).

LA FIGURA DEL SENSEI

Por otro lado, siempre hay dos: el *Sensei* (maestro) y el aprendiz (discípulo). El *Sensei* sirve de orientación al discípulo y se caracteriza por tener cuatro cualidades básicas: autoridad, conocimientos, constancia y ejemplo. Nunca nos mentirá ni nos engañará, siempre podremos confiar en su ayuda, nunca nos traicionará. Siempre se le debe tratar con educación y respeto. El buen *Sensei* es como un cubo perfecto que podemos utilizar para extraer los conocimientos del pozo de la sabiduría, en cambio, quien pretende ser maestro (es decir, quien no lo es), es como un cubo perforado: se escapa el conocimiento como agua fluida a través de él, no sabe transmitir los conocimientos. No basta con saber. Se ha de saber transmitir los conocimientos de forma adecuada. Desde aquí me gustaría dar las gracias a mi *Sensei*, que siempre me ha ayudado y apoyado cuando he necesitado su ayuda, ayuda con la que sé que aún puedo contar, pese a que diga que se ha jubilado del mundo. Gracias de todo corazón por ser como eres.

LA KATANA

Existen varias clases de sable japonés: las principales son *tachi*

y *daisho*. El *tachi* es similar en forma a los *daisho*, pero acostumbra a estar más lujosamente adornado por ser el que se utilizaba en las ceremonias. Se lleva colgado del cinturón mediante unas cintas gracias a que lleva dos soportes metálicos con anillas (que son las que van al cinturón). Los *daisho*, los dos sables que todo samurai llevaba, se dividen en *katana* y *wakizashi*, y se llevan introduciendo una cinta en un hojal de madera en la parte lateral de la funda. La *katana* es un mandoble, y es más grande que el *wakizashi*, el cual es un sable de una sola mano.

Todos estos sables se caracterizan por ser de filo único, normalmente curvado y todos de acero templado a mano.

La *katana* es el punto central por donde gira la vida del samurai, es su símbolo, su orgullo, su posesión. La *katana* podía ser de gran calidad o deficiente, y los forjadores de *katanas* realizan el arduo trabajo de fabricarlas en lo que casi se considera un rito religioso que se debe hacer con cuidado y delicadeza. Pueden haber trabajadas centenares de láminas de acero en una *katana*. Son muy afiladas.

Se dice que un buen samurai lloraba si no tenía una *katana* de la calidad que él merecía. En cambio, era la *katana* de buena calidad quien lloraba si estaba en manos de un mal samurai.

CUANDO LOS SAMURAIS SE LLAMAN RONIN

Kenshin reaparece en el argumento de **Rurouni Kenshin** como rōnin, que podría ser traducido como "hombre de las olas", samurai que no tiene señor a quien servir, ya sea por la destrucción de su clan en la batalla, la desgracia de su Señor o por decisión propia.

Los Ronin, también conocidos como rurouni, abundaron en la época de la Restauración: la era Meiji (1860 en adelante). Es el paso al Japón moderno, por lo que conllevó la abolición del feudalismo, el fin de la figura del shogun (con todo lo que conllevaba) y dejar a un lado la preponderancia de los samurais, prohibiendo llevar espadas en la vía pública. Hubo mucho desempleo (¿qué harían ahora los samurai? Había quien se hacía luchador a sueldo, otros tuvieron que cambiar su forma de vida...).

En ese marco histórico llegó el Kurofone (el buque negro), capitaneado por Perry, el cual buscaba aliados entre América y Japón. Perry solicitaba abastecer el barco cuando llegaba, y eso era causa de conflictos: era el final del periodo Edo y el inicio de la Meiji. Entre las múltiples batallas que se desencadenaron, destacaron unos guerreros por haber matado a muchos oponentes, los cuales recibieron el nombre de *Hitokiri Battousai* ("la espada que esgrime el asesino").

RELACIÓN ENTRE NINJAS Y SAMURAIS

Había samurais que tenían ninjas a su cargo, debido a que eran excelentes espías, consejeros tácticos y guerreros bien entrenados. Conocían bien el terreno y sabían cómo llegar al enemigo y acabar con él. Fueron aliados valiosos. Por otro lado, muchos ninjas famosos han pasado a la historia como samurais, tal vez para no hacer sombra a la imagen del samurai.

El nombre de ninja evoca a un guerrero vestido de negro que realiza proezas increíbles, que domina el espionaje, capaz de adentrarse en el interior de una fortaleza bien guardada sin ser visto para cumplir la misión que le ha sido encomendada, que domina la técnica de la invisibilidad y del camuflaje (*gotompo*), conocedor del uso de multitud de armas y de trucos, a la par que técnicas de golpeo (*ukemi*) y al que se le asocian un control de cuerpo y mente tal que puede llegar a parecer sobrehumano. Como buen guerrero, hace gala de perseverancia, valentía, paciencia, resistencia, habilidad y de todas aquellas cualidades que permiten luchar hasta el final y alzarse con la victoria. Todo ello envuelto en un misticismo, incluso magia, que el ninja se ha encargado de no negar para aumentar la sugestión de sus adversarios y aprovecharse del miedo y la superstición de la gente. Es cierto que "caminaban" sobre el agua, previa fabricación de unos ingeniosos utensilios flotantes donde colocaban los pies, ayudándose para avanzar con una caña de bambú. De la misma manera, gracias a sus conocimientos de Yagen, podían propiciar a crear alucinaciones en un corto espacio de tiempo, lo suficiente para desaparecer y hacer

creer que se habían convertido en algún animal (previamente sacado de su bolsillo).
El ninja practica el ninjutsu, arte marcial desarrollado debido a un cúmulo de antecedentes históricos politico-militares de Japón, que empieza a florecer en el siglo XII y que tiene su auge entre los siglos XIV y XVII. En estos momentos su máximo representante es el *Dr. Masaaki Hatsumi*. El guerrero de la sombra es un buen conocedor de la fuerza que posee, de la naturaleza, la astronomía, la topografía, las fuerzas cósmicas, sin descuidarse de saber la psicología y fisiología humanas, dejándose de preocupaciones por la estética de sus técnicas de combate y yendo a lo práctico, siempre con método científico y racional, tanto que cualquier golpe del destino, por contrario que pudiese parecer, lo convertía en algo positivo para él, en una ventaja más. Inclusive contaba con la suerte. No en vano el ninja histórico japonés tenía una sensibilidad especial para sobrevivir, surgida de vivir continuamente entre la vida y la muerte. Por cierto, también existían mujeres, que recibían el nombre de *kunoichi*.
¿Cuándo empieza la leyenda de los ninja? La superstición y las leyendas hacen al ninja descendientes de *Tengu* (¿os viene en mente **Kabuto, El Guerrero Tengu**?), demonios mitad cuervo y mitad hombre con el supuesto poder de introducirse en la mente de los hombres (dominaban la psicología, basada en los cinco elementos) y de cambiar las leyes de la naturaleza. También se dice que su origen se sitúa en el hermano de *Amaterasu* (diosa del sol), *Susanoo no Mikoto*. En tiempos del mitológico Japón, se hace referencia a un emisario transformado en faisán que proporciona datos a *Takami Musubi no Kami* acerca de sus enemigos, donde aparece la referencia a la escuela Iga.
Dejando a un lado la leyenda, los primeros ninja fueron personas que por diferentes motivos se vieron obligados por el sistema a vivir en el anonimato (llegando a hacer un auténtico arte de ello posteriormente), que sólo buscaban sobrevivir. Las circunstancias hicieron de ellos auténticos mercenarios a sueldo y temibles enemigos.
En sus orígenes se hallan grupos heterogéneos, tales como los Sennin, los Gyoja (guerreros ermitaños), los Yamabushi (monjes guerreros practicantes del Mikkyo, el budismo esotérico, que profundizaba en la comprensión del Universo, el poder y la magia) y los Sugenja (místicos montañenses conocidos también como Shugendo, que sabían cómo desenvolverse en la inhóspita Naturaleza y servirse de ella). Al igual que también se podía contar entre ellos a taoístas chinos, a refugiados y a oficiales militares, sin descuidarse de los Bushi que ya no tenían ni ejército ni señor a quien servir. No obstante, el origen del ninjutsu se debe a *Cho Gyokko* y *Ikai Cho Busho*, guerreros chinos que agradecieron la ayuda, en su exilio, de los campesinos enseñándoles técnicas de combates sin armas.
En el clan ninja existía una jerarquia muy concreta: los Jonin eran los comandantes en jefe, había uno por clan y lo controlaba todo; los Chunin eran los estrategas que organizaban lo decidido por el Jonin; finalmente, los Genin llevaban a la práctica las órdenes de sus superiores, y son los protagonistas de todos esos relatos de historias de ninjas. En la leyenda del ninja se hace mención a ciertas palabras mágicas, de poder, que pronunciaba mientras entrelazaba los dedos de manera característica con tal de dominar la situación. Es el Kujikuri, nueve palabras que actúan como mantras y permiten llegar a una vibratoria concreta de poder. Cada palabra, asociada a una posición concreta de los dedos, va unida a una frase a recitar. Los vocablos son *Rin* (fortaleza), *Pyo* (canaliza la energía), *Toh* (adaptación), *Sha* (energía curativa), *Kai* (armonía), *Jin* (intuición), *Retsu* (proyección de escenas), *Zai* (unión cósmica), *Zen* (contemplación). El nueve es un número mágico, son tres veces tres, recordando así a los tres planes de acción (*Sango*): cuerpo, mente y espíritu.

Nuria Plasencia

Clásicos
del manganime en España

SANTUARIO

Siguiendo con esta sección destinada a redescubrir a los lectores noveles algunas de las obras pioneras de cómic japonés en este país, le toca el turno a la que, por ahora, considero mejor de ellas: *Sanctuary*, publicada aquí como *Santuario* (¡Cielos! ¡Un título traducido de forma fidedigna!)

Y es que **Santuario** es uno de esos mangas que, a la hora de echar un primer vistazo inicial, puede provocar algún recelo al aficionado común. Su estilo de dibujo realista, y su temática, enclavada en el mundo de la política y la yakuza (el crimen organizado japonés), es posible que eche para atrás a un buen número de potenciales lectores. Y por qué no decirlo, la triste evidencia de no tener al alcance, en principio, más que el primer tramo de la historia.

Sí, porque **Santuario**, que comenzó su breve andadura hispana en el año 1993, es otro de esos mangas que engrosan la tristemente larga lista de colecciones cerradas a las primeras de cambio. De los doce tomos japoneses que componen la obra, tan sólo se llegaron a publicar tres, antes de que los índices de ventas dictasen su implacable ley. La aún escasa madurez del fandom por aquella época (en la que todo manga que no contara con un extraterrestre lanzando rayitos o un plantel de nenas macizorras mostrando carne, parecía condenado al fracaso), y el recurrente tema del inadecuado formato cómic-book, terminaron por impedirnos alcanzar el santuario. Mas no desesperéis, que alternativas haylas. Más adelante hablaremos de ellas.

Dos autores conocidos en nuestro país son los artífices de esta maravilla. La [illegible] guionista de **El Puño de la Estrella del Norte**, *Yoshiyuki Okamura* (más conocido por sus dos sobrenombres *Buronson* y *Sho Fumimura*), y el maestro *Ryoichi Ikegami* (**Crying Freeman**, **Mai**) fue el escogido para traspasarla al papel. [illegible] zos en un número anterior, la pareja ha vuelto a unirse recientemente para dar a luz una nueva obra, **Strain**, que ardo en deseos de tener en mis manos.

LA HISTORIA

¿Y de verdad **Santuario** es "sólo" un manga de políticos y mafiosos? Bueno, en principio puede darnos esa impresión. La historia transcurre en el Japón contemporáneo, donde aterrizan los dos protagonistas de la serie: *Hojo* y *Asami*. En su niñez, habían sobrevivido milagrosamente al infierno de un campo de concentración camboyano. Una vez de vuelta a Japón, descubren que su población está muerta, estancada. A pesar, o por causa, de su aparente bienestar, nada les mueve ni les motiva a progresar y evolucionar. En esta situación, su país natal podría ser víctima de las corrientes recesionistas, y presa fácil de las economías emergentes de su entorno.

Es por esto que, en una edad en que la mayoría de nosotros estamos pensando en la juerga y en el ligoteo (algunos más que otros... y no miro a nadie), ellos se plantean un reto: cambiar el Japón. Ahí es nada. Para ello, uno ascenderá por la vía "legal", la política, mientras que el otro le apoyará desde los bajos fondos, la yakuza japonesa.

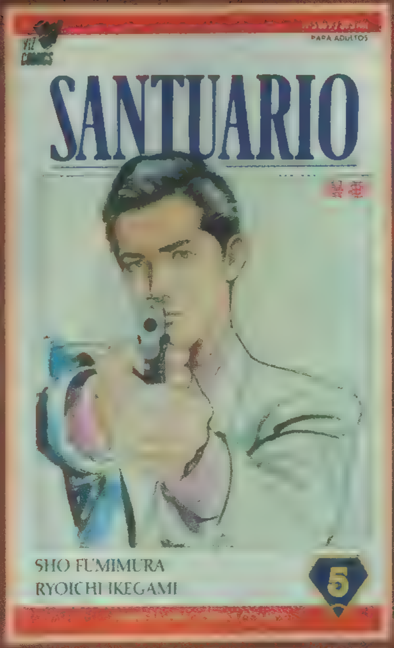
Pero claro, semejante meta no es moco de pavo. A lo largo de los doce tomos que componen la obra, se relatan las vicisitudes por las cuales ha de pasar la pareja protagonista para alcanzar su sueño particular, su santuario.

Así, aunque una lectura muy superficial podría sugerirnos que nos encontramos ante uno de esos guiones en los que los protagonistas se enfrentan a unos rivales, los vencen y aparecen otros más poderosos (el dire me va a matar por insinuar una cosa así (*NdL: Estoy a punto, así que espabila*)), una lectura más profunda nos hace ver que *Santuario* es una honda reflexión sobre cómo las sociedades actuales se enfrentan a la falta de ideales y de ambiciones que provoca una vida resuelta, y de cómo las ansias de cambio de la juventud chocan de cara contra el conservadurismo de los ancianos dirigentes. No es descabellado afirmar que **Santuario** es una obra revolucionaria. Las ideas y las propuestas que "*Buronson*" *Okamura* pone en boca de sus personajes son tan atrevidas como sensatas. Parece mentira que la sociedad actual, quién sabe por qué razones, no se detenga a pensar en cuáles son las verdaderas causas de su decadencia. Y parece mentira que en un medio de expresión pretendidamente infantil/juvenil como el cómic, se encuentren más respuestas que en muchos medios "cultos".

EL GUIÓN

Pese a que **Santuario** podrá ser cualquier cosa menos una historia facilona, resulta relativamente fácil de seguir. Huyendo de elitismos narrativos, *Okamura* ha conseguido escribir un guión al alcance de cualquier intelecto, sencillez en la que pone parte importante el maestro *Ikegami*, con

una viñetación clara y eficaz. Pese a lo cual, es una lectura que merece repetirse de vez en cuando, puesto que esconde multitud de pequeños detalles en los que no habremos reparado en una primera pasada.
La acción se desarrolla a partes iguales en dos mundos aparentemente separados, como la política y la yakuza, difuminándose progresivamente la frontera a medida que avanza la obra. El modo en que el autor realiza las transiciones entre los dos ambientes es digno de elogio, no dando jamás más relevancia a uno sobre el otro (a pesar de que, en principio, la "parte yakuza" tendría todas las cartas para atraer la atención del lector).
La construcción de los personajes huye del arquetípico "buenos y malos". Estamos pues ante seres humanos, ni más ni menos. Destaca la pareja protagonista, *Asami* y *Hojo*, dotados de una inteligencia y un carisma extremos (quizá demasiado), pero el resto del elenco no desmerece en absoluto. Individualmente podrían encabezar el reparto de un manga por sí solos, y es fácil identificarse con todos y cada uno de ellos.
Curiosa es la manera en que se resuelven los enfrentamientos: casi siempre de forma dialéctica, donde uno de los dos protagonistas (generalmente) va desarticulando poco a poco los inicialmente razonables argumentos de su oponente, acabando con una frase lapidaria que lo acaba por desarmar por completo. Acción esta última que suele ocupar una página entera y servir de conclusión a cada capítulo.
Y una de las características más sor-



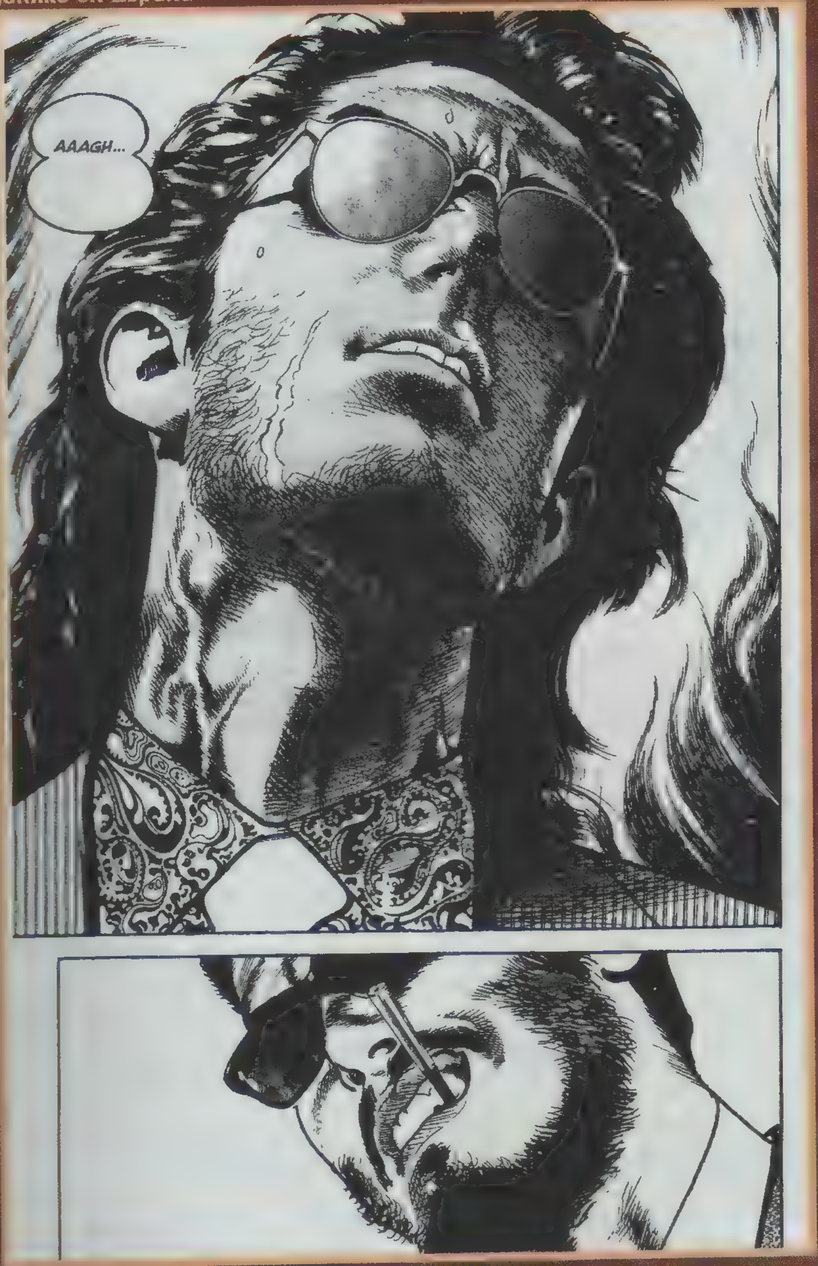
prendentes del guión es su adicción. Resulta increíble cómo la trama va ganando en emoción tomo a tomo, y a la vez en imprevisibilidad. A lo largo de la lectura me he sorprendido varias veces gritando "¡¡Ooooohhhh!!" al dar la vuelta a la página y encontrarme con algo absolutamente inesperado (lo he ha contribuido a acentuar la condición de "raro" que tengo entre mi familia, más aún de la que se me asume como lector de tebeos, a mi edad).

EL DIBUJO

Poco se puede decir de *Ryoichi Ikegami* que no se haya dicho, su calidad como dibujante de cómic es de sobras conocida. Su trabajo en **Santuario** es simplemente apabullante.
Si bien se puede afirmar que el diseño de personajes es un tanto repetitivo, no lo es más que en la mayoría de los mangas. Y tiene más mérito en tanto que el estilo de *Ikegami* es decididamente realista, y aún más cuando consigue extraer de ellos una dosis de expresividad increíble, sin exagerar en absoluto sus facciones. Como dibujante amateur, puedo dar fe de lo complicado que es esto.
Como ya se ha mencionado, la distribución de viñetas es práctica y sencilla, contribuyendo a dar claridad a una historia que lo requiere. *Ikegami* hace uso de toda clase de enfoques de cámara y de perspectivas, así como de técnicas de "cosecha propia" como su característico zoom, recursos todos ellos que confieren a la obra una sensación cinematográfica que hace muy fluida su lectura. Aquí el esfuerzo recae en el dibujante, no en el lector, como en otros mangas de diseño gráfico tan vanguardista como cargante y confuso.
El uso de las tramas mecánicas se reduce a lo meramente imprescindible, prefiriendo el autor sombrear con rayados, en una costumbre que recuerda más a artistas occidentales. No en vano, *Ikegami* fue el encargado de realizar una versión japonesa de **Spiderman**. Y de vez en cuando, nos regala unas magníficas páginas con aguadas, que supongo debían estar originalmente en color (digo supongo, porque ni en la versión americana de Viz, y consecuentemente tampoco en la de Planeta, podemos disfrutar de dicho colorido).
Mención especial para los backgrounds (fondos), algunos de ellos basados en fotografías, pero que no dejan de maravillar por su detallismo, y que sirven en muchos casos de excelente puente para pasar de una escena a otra.

EL SENTIMIENTO

Al leer el encabezado, alguno de vosotros pensará "¿Qué va a hacer este tío? ¿Hacerme pasar **Santuario** por un un shojo manga?". No me malinterpretéis. Estoy hablando de sentimiento, no de sentimentalismo (con todos mis respetos hacia el shojo). Y de esto, **Santuario** tiene a raudales.
Al centrar gran parte del peso de la historia en los distintos personajes, sus emociones cobran gran importancia. Desde el amor que obliga a un agente de la Ley a elegir entre su



[illegible] y su corazón, hasta el orgu[illegible]ega las mentes de los yaku[illegible] pasando por la decepción de los [illegible]os que han llegado alto a costa de olvidar su verdadera misión como tales, y la ilusión renovada al recuperar los ideales de su juventud.

También hay espacio en **Santuario** para el humor, en gran parte procedente de uno de los personajes masculinos más encantadores con los que me he encontrado: *Mr. Tokai*. Sí, encantador, a pesar de ser un yakuza violador y asesino.

Sin embargo, hay un sentimiento que en **Santuario** llama la atención por encima de todos los demás. La amistad.

Muchas veces hemos visto, en series del tipo de **Saint Seiya**, a unos protagonistas muy amigos entre sí y que están dispuestos a arriesgar su vida los unos por los otros. No nos engañemos, esta amistad es irreal. Poco puede haber de este sentimiento en unas personas que se conocen de hace poco y cuya única relación haya sido darse golpes contra el malo de turno. La verdadera amistad es algo muy escaso, a la hora de la verdad y en situaciones límites, se suele tender a actuar egoístamente. Pero de vez en cuando se forma una amistad tan grande entre dos personas, que son capaces de dar la vida el uno por el otro.

Ese es el tipo de amistad que se da en **Santuario**. Dos personas que se unieron por un lazo irrompible, que [illegible] ahora ya no es posible separarlos, que comparten un mismo sueño, un mismo santuario, y que saben que, si uno falla, el otro también. Y eso no se lo pueden permitir, ninguna suerte de sacrificio es demasiada con tal de ayudar al otro.

Esa es una de las cosas que hacen tan sumamente maravillosa a **Santuario**. No esperéis encontrar una lucha entre el bien y el mal, ni una historia de amor, ni a unos héroes adolescentes combatiendo para defender el planeta, ni una comedia, ni una serie deportiva o detectivesca. Simplemente, se trata de la lucha de dos auténticos amigos por ver cumplido su sueño. ¿Os parece poco?

EL FUTURO

El que Planeta se decida a continuar la publicación de esta serie es algo que parece pertenecer al terreno de los milagros (retomar un manga cancelado, como se ha hecho con **Patlabor**, es algo que ocurre muy de tarde en tarde). A los aficionados tan sólo nos quedan dos opciones: buscar los tomos de Viz o acudir a los tankoubon originales japoneses (ignoro si se ha llegado a publicar en algún otro país europeo).

La edición yankee consta de nueve tomos, de los cuales nos interesan los siete últimos, que hace unos años salían por poco más de 120 dólares. Para conseguirlos, deberéis acudir al servicio Previews que ofrecen algunas tiendas especializadas, hacer el pedido y tener un poco de suerte, ya que no siempre suele haber existencias (lo digo por experiencia... snif).

Los tomos originales japoneses salen más baratos, sobre las trece mil pesetas la parte no publicada aquí (información más actualizada que la anterior). Eso sí, como es lógico, no vais a encontrar letras sino indescifrables kanjis. Lo cual no es un problema demasiado incómodo si disponéis de los scripts, y como da la casualidad de que un servidor los está traduciendo al castellano... problema resuelto. Sé de tiendas barcelonesas (Continuara, por ejemplo) que disponen de estos tomos, así como servicio de venta por correo. Por tanto, ya no tienes excusa para no compartir nuestro santuario.

Anímate, no te arrepentirás.

Página de scripts de **Santuario** en castellano:
http://www.teleline.es/personal/raulruiz/

Raúl Ruíz "Raven"

NdL: Bravo, Raven, debo admitir que me has impresionado, no era nada fácil pero lo has conseguido (y qué recuerdos ese apartado del "Sentimiento"...).

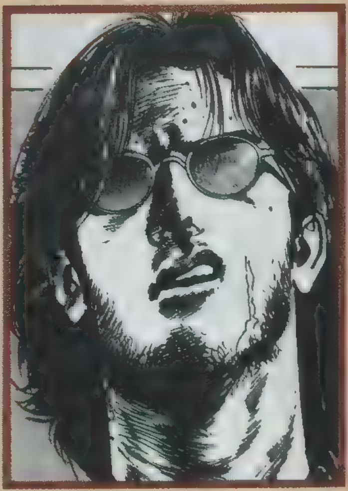
Akira Hojo:

Es un joven, activo e intrigante yakuza que parece tener mucha prisa por adquirir poder, usando para ello todo su agudo ingenio e inteligencia. Es una fuerza renovadora dentro del anquilosado mundo de la yakuza, y su ambición y agresividad no tardan en hacer temblar los cimientos del crimen organizado.

Chiaki Asami:

Inicialmente secretario privado de un importante político del país, pronto se revela como un joven ambicioso con unas ideas un tanto revolucionarias. Su talento político es innato, lo que le hace ganar muchos aliados entre los diputados descontentos y el favor de una buena parte del electorado

Mr. Tokai (no se sabe su nombre):



Un yakuza a la vieja usanza. Un asesino no muy inteligente, pero que se mueve como pez en el agua en los bajos fondos. La fuerza bruta es el mejor medio que conoce para abrirse paso, lo que le hacía mantener su posición en el pasado, pero que deja de ser útil a medida que las organizaciones yakuza se "civilizan".

Kyoko Ishihara:

Joven y ambiciosa comisaria de policía, vive constantemente obsesionada por Hojo, al principio decidida a mantener su honor ante las humillaciones de éste, después movida por sentimientos bastante más profundos.

Norimoto Isaoka:

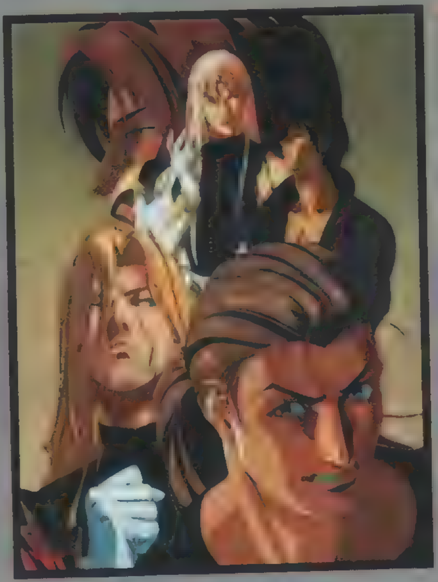
Secretario General del Partido Liberal Democrático, el partido gobernante, es el hombre que controla Japón, y representa el inmovilismo del poder. Su pequeña estatura contrasta con su gran fortaleza política, todos le respetan y le temen... todos, menos Hojo y Asami.

Huang Zhi Yang:

Es el lugarteniente de uno de los tres sindicatos más poderosos de Hong Kong, odia a los japoneses. En su camino choca con Mr. Tokai, mas sin embargo ve en él a un aliado perfecto para conquistar el Japón, y con ese propósito se unen los dos.

Ai no kusabi

Amoi es el doceavo planeta de la galaxia Glan, un lugar propio de fugitivos y mala gente. A él llega un grupo de científicos, ingenieros informáticos y bioquímicos que exploran todo el planeta y deciden construir una ciudad totalmente computerizada a la que llaman Tanagura.
Para ello crean una computadora gigante, Júpiter, con todas las características propias de un gran ordenador, pero además capaz de aprender de los humanos todo lo que se proponga.
Sin embargo, y como de costumbre en todas estas películas, la computadora desarrolla una inteligencia y una consciencia igual a la humana y, al ser una máquina, toma poder sobre los seres humanos hasta controlar completamente la sociedad.
A partir de ese momento, los individuos son divididos en rangos bien diferenciados por su color de pelo.
El *status* más bajo son los de pelo negro, que viven en Keres, una especie de suburbio donde apenas rige ley alguna y que se encuentra en Midas, una ciudad satélite de Tanagura. Pasan el día sin hacer nada y beben "Stout", una especie de bebida que mezcla el vino con droga.
Luego están los de pelo rojo, verde y azul, que están separados por clases según sus funciones y trabajos.
Como rango alto, están los de cabello plateado que mandan sobre los demás, y por encima, los de pelo dorado (rubios), que son los únicos que además de tener el rango de los de cabello plateado, tienen el privilegio de contactar directamente con Júpiter. Se les llama Blondies. Son aproximadamente unos 300, y no hay humanos entre ellos, son androides, físicamente perfectos, parecen completamente hombres, aunque un tanto afeminados, pero no tienen la capacidad de reproducirse. Su líder es *Iason Mink*, uno de los protagonistas de esta historia. Esta élite vive en una zona llamada Eos, aunque a veces viajan a Midas, centro principal de placer y sexo.
Júpiter controla la población con una proporción entre hombres y mujeres muy desigual, casi no hay género femenino, así es más fácil controlar la calidad de los humanos. Las mujeres sirven para poco en este lugar, posiblemente sólo para reproducir la raza humana.
Y este es el entorno donde se desarrolla **Ai no Kusabi**, una historia de *Rieko Yoshihara* donde se entremezclan la ciencia-ficción con la atracción física, los sentimientos, el amor y la amistad, donde se demuestra que en un mundo controlado por máquinas puede llegar a existir un amor tan físico como puro, ese amor en el que se llega a dar la vida por el otro, ese amor donde se sufre pero se ama profundamente y en donde la violencia o las formas bruscas no son más que el símbolo de un profundo sufrimiento por la persona querida.
La novela de *Yoshihara* fue reeditada de nuevo en formato de tapa dura y en Japón es muy famosa. Sólo se puede encontrar en japonés, por lo que es obvio que aunque hago mención de ella, voy a hablaros del anime, que fue llevado a la pantalla por la *Jimaku Animation*, la misma que produjo la película de **Marmalade Boy**.
Como es lógico, entre la novela y el anime hay algunas diferencias en cuanto al contenido. La novela, como en casi todos los casos, da para más, es mucho más detallista, se detiene más en los sentimientos, profundiza más en la amistad de sus protagonistas... Pero, aún así, el anime no tiene desperdicio.



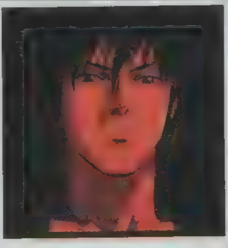
¿Cuál es la base de esta historia?

Un sentimiento, un "algo" que une irremediablemente a dos personas completamente diferentes, que no deben estar juntas bajo ningún concepto, que ni siquiera ellas entienden por qué esto sucede así, pero que los lazos que les unen cada vez son más y más fuertes hasta crear dependencia y obsesión de uno hacia otro. Sí, eso es...

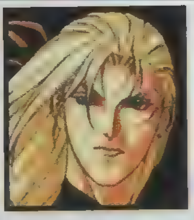
AI NO KUSABI

"Chaperos de primera"

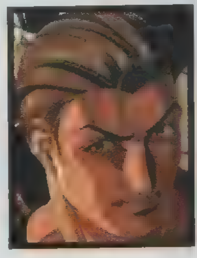
Así es, ni más, ni menos, ¡Bienvenidos a Maricolandia! (ojo, lo digo en el buen sentido, completa y absolutamente), o lo que es lo mismo, Wedge of Interval, Il cuneo de l'amore, como prefiráis. Yo la definiría como la historia homosexual por excelencia, aunque haya gente que no esté de acuerdo conmigo, y prefiera obras como **Zetsuai**, **Kizuna** o alguna otra.
En **Ai no Kusabi** impera la perfección física, las proporciones perfectas, el carisma, el carácter, la personalidad especial de cada uno, la belleza absoluta de cada personaje, que muestra a la vez un perfil afeminado mezclado con la masculinidad. Captan la esencia del poder absoluto, al que sólo le hace sucumbir un sentimiento: el amor. Muestran los celos como algo muy peligroso por lo que se puede llegar a matar, y la fidelidad como algo importante para que el amor prevalezca entre dos seres, el sexo como algo capaz de mantener una sociedad, como un objetivo, como algo primordial y muy importante, crean un mundo de sensaciones entre humanos y máquinas y lo convierten en una realidad viva.
Bueno, y después de mi pequeña charla, como de costumbre en mí, me veo en la obligación de presentaros a los personajes principales de la historia:



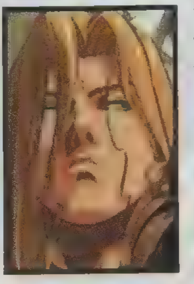
RIKI: Es el personaje principal. Pertenece al más bajo status de la ciudad, su pelo es negro, sus ojos marrones. Cuenta con 17 años al comienzo de la historia y la acaba con 20 ó 21l. Es musculoso, ágil y muy guapo. Es el líder de una banda callejera llamada Bison. *Iason* lo convierte en su "animalito de compañía". Los "animalitos" son chicos muy guapos y jóvenes, que sirven a miembros de la alta elite, pero siempre con fines sexuales o bien trabajando en burdeles (*NdL: ¡¡Argh!! ¡Herejía! Hombres cumpliendo el papel que la historia, la biología y la lógica han otorgado desde siempre a las mujer... no, cariño, tú no entras, claro, de verdad, era broma, no me pegAY!!*).



IASON MINK: Es el líder del sindicato del mercado negro de Tanagura, y lleva importantes negocios con otras ciudades. Es rubio, de ojos azules, y obviamente pertenece a la alta élite. No es humano, es un androide, físicamente perfecto, de no ser porque es estéril.
Teóricamente, carece de emociones humanas, y no debe tenerlas, sin embargo, el conocer a *Riki* le cambiará por completo, y lo que comienza siendo una relación puramente física, se convertirá en una obsesión de un loco enamorado de alguien que quiere recuperar su libertad por encima de todo.



GUY: Es el ex-amante de *Riki*. Tiene el pelo castaño recogido en una coleta y los ojos azules. Es miembro de la banda Bison. Era una persona bastante afable, hasta que se entera de que *Riki* es el "animalito" de *Iason*. A partir de ese momento, se convierte en una persona amargada, furiosa y vengativa. Tiene la misma edad que *Riki*.



RAOUL AM: El mejor amigo de *Iason* y se cree que podría haber sido su compañero sexual. Pasan mucho tiempo juntos y *Raoul* no está de acuerdo con el amor que *Iason* siente por *Riki*. Su cabello es rubio y sus ojos azules, o sea que pertenece a la alta élite, como *Iason*. Podríamos decir que es el segundo al mando. Es el encargado de que los Blondies se mantengan en la conducta que Júpiter ha marcado, y si alguno se sale de ella, le hacen un lavado de cerebro.

KATZE: Un comerciante de "animalitos de compañía" del mercado negro. Es pelirrojo y muy guapo a pesar de la marca que lleva en su cara. Al principio, era "el mueble" de *Iason*. Los "muebles" son chicos muy guapos, castrados y algo mayores que los "animalitos" cuyo trabajo es cuidar de los "animalitos" y ser decorativos. *Katze* descubrió cómo entrar en la computadora de *Iason* para conocer los secretos de Tanagura, pero fue descubierto por el propio *Iason*, quien le hizo la cicatriz que lleva en la cara.

KIRIE: Es el miembro más joven de la banda Bison. Se unió a ella durante el periodo de los tres años en los que *Riki* desapareció. De pelo castaño, tiene un ojo de cada color, uno azul y otro dorado. No le gusta *Riki*, y al final hace un trato con *Katze* por el que entrega a la banda de Bison a cambio de dinero y prestigio en el mercado negro.

LUKE, SID, NORRIS: Son otros miembros de la banda Bison. *Luke* y *Norris* son compañeros sentimentales, o al menos, eso parece.

El argumento de los dos OVAs contado de forma breve es el siguiente: El primer OVA nos presenta a *Riki* caminando por las calles de Tanagura, observando los coches y decidido a robar uno. Pero *Riki* es un impuro, tiene el cabello negro y pertenece al más bajo *status* de Tanagura, no debería estar allí. Naturalmente, pronto se mete en problemas y es salvado por *Iason Mink*, un Blondie, quien le dice que regrese a Keres que es a donde pertenece. Sin embargo, *Riki* está dispuesto a pagar con su cuerpo para devolverle al Blondie el favor y le invita a un motel, casi exigiéndole que le tome como pago por lo que ha hecho. *Iason* así lo hace, a pesar de saber que la relación con un impuro no está bien vista, y no sólo eso, sino que lo convierte en su "animalito", algo muy difícil de conseguir, si eres un humano.
Después, hay un paréntesis de tres años y nos muestran Keres, la ciudad de los impuros, donde la banda Bison corre con las motos perseguida por la policía. *Guy*, el líder, se acuerda de *Riki*, su compañero sentimental que hace tres años decidió abandonar Keres para ser algo más que un simple humano de bajo rango, y del que no ha vuelto a saber nada. El destino le sonríe y hará que se vuelvan a encontrar, pues *Riki* ha regresado. Sin embargo, las cosas ya han cambiado, y aquí comienza la complicación de la historia.
Hay un nuevo miembro en la banda Bison, *Kirie*, a quién no le cae nada bien *Riki* y al que está dispuesto a desafiar constantemente, que es quién primero averiguará todos los secretos de *Riki* durante estos tres años. Por otro lado, *Iason* es presionado por Júpiter para que devuelva la libertad al impuro, puesto que no debe estar en Tanagura. *Iason* lo ha liberado, pero se da cuenta de que no puede vivir sin el porque lo ama.
Mientras *Kirie*, el nuevo miembro de la banda Bison, hace tratos con *Katze*, un comerciante de "animalitos" del mercado negro, quien le consigue a él y a su banda un trabajo que consiste en transportar "animalitos". *Riki*, después de hablar personalmente con *Katze*, acepta el encargo, pero sabiendo que quién está detrás de todo esto es *Iason*.
Sin embargo, *Kirie* los traiciona entregándolos a la policía, los cua-

YAOI

les al día siguiente sólo dejan en libertad a *Riki* alegando que el figura en el registro de "animalitos". Lo que ha sucedido es que por ordenes de *Iason* ha sido liberado.
Cuando regresa a casa, esta el Blondie esperandole, y le dice que tiene que volver a el. *Riki* no esta dispuesto porque el quiere libertad. Sin embargo acaba cediendo y vuelve a ser el "animalito" de *Iason*, a cambio de que suelten a *Guy*, que aún continua preso en la carcel *Kirie*, encontrará la muerte como pago por haber entregado a la banda Bison.
Mientras, *Guy* es liberado, y *Riki* va a recogerlo a la carcel. Es entonces cuando le propone tener relaciones de nuevo, pero *Riki* dice que pertenece a *Iason* y que ya no podrán volver a ser pareja. *Guy* se enfada, jura vengarse de esto, golpea a Riki y le suplica que no vuelva con el Blondie, pero *Riki* ya lo ha decidido y regresa al lado de *Iason*.
El segundo OVA desencadena por completo los sentimientos de los tres personajes principales, *Iason*, *Riki*, y *Guy*. El amor de *Iason* por *Riki* le ha llevado a tenerlo de "animalito" durante tres años, cosa prohibida en la alta elite, ya que solo se pueden tener durante uno. *Guy* por su parte no soporta el pensar que *Riki* pertenezca al Blondie y lo secuestra para pedirle una explicación convincente de lo sucedido. *Riki* le explica que mientras lleve el anillo que le ha puesto *Iason*, pertenece a este y no puede hacer nada mas. Entonces *Guy* toma la decision de quitarle el anillo con el consentimiento de *Riki*, quien recuerda los sentimientos que tenia por él.

Atención que se acerca el final, si no queréis saberlo, no continuéis leyendo.

Por la mañana, *Guy* deja a *Riki* durmiendo, llama a *Iason* y queda con él en el antiguo centro de computadoras de Tanagura, con tiempo suficiente para llenar de bombas todo el lugar. Cuando *Iason* llega *Guy* le muestra el anillo y le dice que *Riki* no volverá a ser suyo. El Blondie se enfurece como nunca, y golpea a *Guy* hasta dejarlo inconsciente.
Mientras tanto *Riki* ha despertado, y llama a *Katze* quien le dice donde estan *Iason* y *Guy*. *Riki* llega cuando las bombas empiezan a estallar y suplica a *Iason* que saque a *Guy* de allí. A cambio hará lo que el quiera durante toda su vida.
Iason accede, pero cuando están saliendo, *Riki* no puede seguir andando, se encuentra mal, *Iason* corre a ayudar a su amado salvándole la vida, pero una viga le secciona las dos piernas. *Iason* está sentenciado. Es en ese momento cuando *Riki* se da cuenta de que ama a *Iason* y no permitirá que muera solo. Dándole a *Katze* la responsabilidad de cuidar de *Guy*, regresa al lado de *Iason* para morir con el.

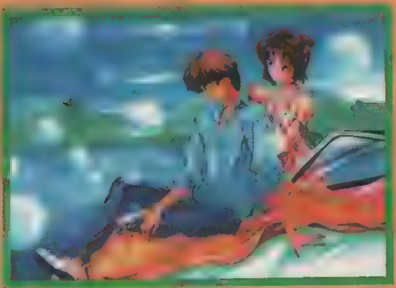
Para finalizar, me gustaría hacer mencion a los diferentes CDs de musica que existen sobre **Ai no Kusabi**, aunque solo sea nombrarlos:
- *AI NO KUSABI ORIGINAL SOUNDTRACK* que incluye toda la BGM del primer Ova.
- *DARK EROGENOUS* que es un CD Drama.
- *SENSE OF CRISIS*. Un CD instrumental con algo de Drama.
- *SYMPATHY* es el *Original Soundtrack* del segundo OVA.
- *AMBIVALENCE*, a mi entender el mejor de todos, es una mezcla de musica *New Age* y ciencia ficcion con monologos muy pequeños y cerrando con una cancion cantada por *Shinichi Ishijara*, el cantante que ponia la voz a *Koji Nanjo* (**Zetsuai**).
- *SOUND SELECTION OF AI NO KUSABI* son dos CDs que recopilan nuevas versiones de composiciones incluidas en otros CDs.
- *LIMITED EDITION BOX* es una caja de seis CDs, el *Original Soundtrack*, *Sense of Crisis*, *Sympathy*, *Ambivalence*, y el *Sound Selection of Ai no Kusabi*.

Y nada más por esta vez, hasta el proximo mes.

Mae Fernández
otaku@lander.es

¿Os gusta la mermelada?
¿Dulce o amarga?

Quizá muchas queráis saber más sobre vuestros personajes favoritos, así que hoy hablaré de las dos principales, ¿que quiénes son? *Miki Koishikawa* y *Yuu Matsuura* claro. Hay muchísimos personajes pero, poco a poco, os iré hablando de todas ellas, ¿vale?
Ya sabéis lo tontorrona e ingenua que puede ser *Miki* aunque se deja querer. De hecho, se queda con *Yuu*, ¿no? ¿O era con *Ginta*? ¿O *Kei-kun*? ¿O *Michael*? Vaya, si que tiene pretendientes, no está nada mal. Lo cierto es que la vemos madurar durante la serie, empieza con apenas 15 años para terminar -más o menos- con los 18 cumplidos. Nació el 28 de marzo de 1977 en Inglaterra (lo explican en el último tomo) así que, je je, ahora tendría unos 22 años. El nombre de *Miki* (significa Luz de Esperanza) lo escogió *Wataru* por una modelo conocida en aquella época: *Miki Yoshida*, y si os gusta este personaje, os gustará su creadora, dicen que se parecen bastante ^_^. A quién creéis que se parece más, ¿a *Rumi* o a *Jin*? Para mí, que sus padres están igual de locas las dos, ¿no os parece? Su grupo sanguíneo es A,



típica japonesa vamos, se supone que es reservada y sensible aunque a mí me parece más bien del tipo alocado O, pero bueno... Una anécdota curiosa de las dobladoras es que decían que en la etapa final del anime, a la chica la dibujaron más femenina cuando no estaba *Yuu* delante, o sea, que le inflaron las delanteras (Lázaro, ¿qué talla le darías?) y cuando estaba el novio en cuestión, se quedaba plana... sin comentarios. Según el anime, mientras *Yuu* estudia arquitectura en América, ella se queda en Japón con decoración de interiores.
Mientras *Miki* es la pasional, sentimental, extrovertida de la pareja, *Yuu* es todo lo contrario. Como un buen B, es reservado, independiente e introvertido, nunca sabemos lo que piensa pero sus sentimientos son firmes y cuando te da su amistad, es para siempre. ¡Qué bonito me ha quedado! Quizá en la película nos descubren más a este enigmático personaje, pero en toda la serie, sólo nos dejan entrever algo de su carácter y de porqué actúa así. Todo el asunto de su padre le afectó mucho e intentó escudarse tras su silencio (esto me suena). Es 10 meses mayor que *Miki*, nació el 3 de junio de 1976, en Yokohama creo, que está al ladito de Tôkyô. ¿Y cómo puede ser que llevándose casi un año de diferencia, estén en la misma clase? Os explico. Supongo que ya habréis leído en alguna ocasión que los cursos en Japón empiezan en mayo y terminan en marzo, ¿no? Pues al igual que esto nos diferencia a los dos países, las niñas no entran allí según hayan nacido en un año u otro como se hace en España, sino los que sean, por ejemplo, de abril de 1999 hasta marzo del 2000 entran en el mismo curso. Así que la más pequeña de la clase sería alguien del 31 de marzo -y no del 31 de diciembre como aquí-. *Miki* es del 28. Todas sus compañeras tienen casi un año más que ella. Cuando leí los comentarios que hacía *Wataru-sama* en el 7º tomo yo tampoco lo acababa de entender pero para eso tengo a mis amigas japos, para que me lo expliquen. Nunca te irás a dormir sin saber algo nuevo.

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

Aunque aquí no hayamos podido escuchar el primer ending de la serie (hasta el capítulo 31), para los que tengáis la versión subtitulada al inglés de Tomodachi Anime o algún CD de música, os lo incluyo en esta sección. La versión televisiva está en los CDs nº 1, 4 y Best Album, la instrumental en el 2, la íntegra y una versión de Miki en el 3 y una variación en el 8.
Cantante: Miho Fujiwara, letra: Miu Yuzuki, Música: Atsushi Ike, arreglos: Osamu Tozuka.

SUTEKI NA SERENADE

Seiza tachi ga kirameite hizuke wo kaeru
Yosoyuki gao ga kotcha ni sotto tokeru no
Tada no watashi ni modoru shunkan
Mada mada ima wa nemureso ni nai

Totsuzen sugiru atarashi tokimeki ni
Ureshii yo na nakitai yo na okashina kimochi yo
Tatta hitori no dareka ni kawatte yuku
Sonna yokan dakishimeite itai nemuru made

UNA PRECIOSA SERENATA

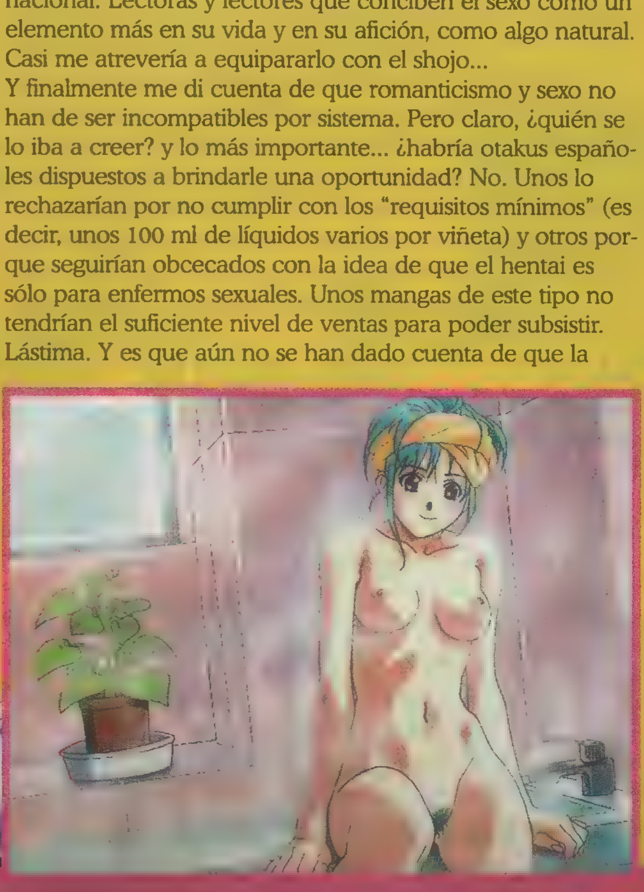
Las constelaciones brillan sobre mí
Puedo ver mi triste sonrisa en la taza de mi té inacabado
Quiero volver a ser la misma de antes
Hoy no creo que consiga dormir

Ha sucedido tan deprisa
Todos estos sentimientos nuevos y felices me hacen llorar
No lo entiendo, y todo por una sola persona
No dejaré que se escapen estos sentimientos hasta que consiga dormirme.

Lo que nunca veremos

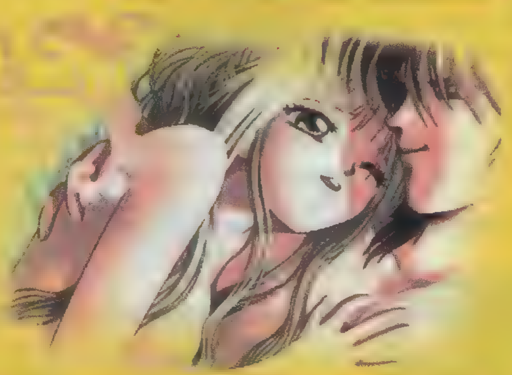
Es increíble la cantidad de dinero que se mueve con el hentai en nuestro país. Quien más, quien menos, conoce este tipo de material, sean aficionados o no al cómic y animación japoneses. Sexo a raudales y con dibujos en lugar de fotografías (o fotogramas) reales. ¿Qué les impulsa a adquirirlo? ¿Es que no tienen suficiente con las muchas revistas y películas porno del mercado? ¿Tanto morbo les da contemplar lo viciosos que pueden llegar a ser unos personajes de papel? No importan sus razones, sino la manera de saciar a tan famélico grupo con una buena ración de carnaza. Libros de ilustraciones, mangas con muchas imágenes y poco texto, doujinshis, anime... todo vale con tal de que vayan al grano desde el primer momento. ¿Argumento? ¿Y eso qué es? Puedes incluso tapar los bocadillos y ni se percatarán de ello.
Pero hay otro tipo de hentai: el que, sin llegar a ser tan fuerte, tiene elementos nuevos: sentimientos, amor, odio, celos... ¿Aún no me creéis? Seguid, seguid leyendo...
Hace tiempo recibí un paquete procedente de Italia con un montón de mangas hentai que allí se publicaban. Había material muy variado y curioso, y recuerdo que aparté instintivamente aquel que no consideré lo suficientemente calenturiento. Tiempo después, decidí dar una oportunidad a ese otro montón. Y vi que valía la pena. Me equivoqué al prejuzgarlos por ser demasiado "flojos", y vi que tenían algo más. Sus protagonistas eran más humanos, no simples máquinas de hacer sexo. Vi humor, vi sentimientos, amores imposibles, ternura, pasión... todo lo que me gustaba de otras series no hentai que conocía, pero con una pizca de sexo.
Sus historias no tenían un guión elaborado, pero sí lo suficiente para reflejar situaciones cotidianas. La mayoría de las veces se trata de amoríos adolescentes variados: alumnas y alumnos que se enamoran de sus profesores (¿no os recuerda a algo? ^_^), amores no correspondidos, desengaños... En definitiva, un montón de situaciones que dan una sensación de "deja vu", con las que resulta fácil identificarse. Son historias más cercanas para nosotros que una típica historia de demonios y tentáculos. En muchas de estas historias el contenido de sexo es un 10% del total, o incluso menos. Pero realmente no importa, porque os aseguro que llegan al corazón, y a más de uno os emocionarán (a mí poco me faltó ^_^).
Empecé a aficionarme a este nuevo género, y descubrí nuevas series, incluidas en la publicación mensual *Virgin*, en la que aparecen mangas

de diversos autores aquí desconocidos: *Fumio Nakajima* (maestro del género *lolicon*), *Daisuke Mayumi* o el sentimental *Tatsuya Tomimoto*. Y seguí sorprendiéndome. ¿Cómo podían disponer esos mangas hentai de una sección de correo propia? Pues sí, amigas y amigos. Quién lo iba a decir del fandom italiano... Pero la cosa no termina ahí. Lo que verdaderamente asombra es ver cómo esos aficionados colaboran con la sección: algunos cuentan sus experiencias propias, sus opiniones respecto al tema... pero todo ello de forma desenfadada, sin sentimientos de culpa, ni con vulgaridades, ni tapándose los ojos en plan "Hentaieros Anónimos". ¡Y sí, escriben chicas! Una mentalidad más abierta a la que acostumbra a tener nuestro mundillo otaku nacional. Lectoras y lectores que conciben el sexo como un elemento más en su vida y en su afición, como algo natural. Casi me atrevería a equipararlo con el shojo...
Y finalmente me di cuenta de que romanticismo y sexo no han de ser incompatibles por sistema. Pero claro, ¿quién se lo iba a creer? y lo más importante... ¿habría otakus españoles dispuestos a brindarle una oportunidad? No. Unos lo rechazarían por no cumplir con los "requisitos mínimos" (es decir, unos 100 ml de líquidos varios por viñeta) y otros porque seguirían obcecados con la idea de que el hentai es sólo para enfermos sexuales. Unos mangas de este tipo no tendrían el suficiente nivel de ventas para poder subsistir. Lástima. Y es que aún no se han dado cuenta de que la



vida da muchas vueltas, y los amores no siempre son platónicos, puros y virginales. Si las duchas y vestuarios de los institutos hablasen... Y sé de lo que me hablo.
La adolescencia es una etapa muy especial en la vida, donde las hormonas se disparan y las reacciones del cuerpo son más fuertes que el sentido común. Muchas parejas empiezan a hacer sus primeros "pinitos" a edad muy temprana, y seguro que conoceréis casos cercanos. Eso es lo que se quiere representar en estas series. ¿Por qué resulta tan difícil asimilarlo?
Pero da igual cuantas líneas le dedique a este espacio. Mi escepticismo y experiencia me dicen que el panorama no va a cambiar a mejor en este aspecto... y ojalá me equivoque. Incluso gente que se considera a sí misma de mentalidad abierta no quiere darle una segunda oportunidad a este género. ¿Por qué? Realmente es difícil saberlo, aunque puede atribuirse a una diferencia de culturas. Si el panorama del manga y el anime fuese un paisaje, ¿qué elegiríais para fotografiarlo? ¿Un gran angular para captar todo en su conjunto? ¿O quizás un teleobjetivo para inmortalizar la zona que más os gusta, ocultando el resto? Meditad sobre ello.

Petrus
petrus@svalero.es



ENCUESTA

Es un secreto a voces, Minami 2000 se ideó con una planificación anual. Esto es, que año tras año tuviera cambios significativos, siempre destinados a mejorar su contenido y así adaptarse más y mejor a lo que vosotr@s queréis. Por tanto, para ello necesitamos saber vuestra opinión, ayudadnos a mejorar Minami por medio de esta encuesta, no sólo podréis ganar una de las 2 suscripciones a Minami para todo un año sino que además si escribes tienes más posibilidades de que los cambios se adapten a tus gustos (si no nos cuentas lo que te gusta no podemos adaptarnos a tus preferencias y a ti). Enviad vuestras encuestas (valen fotocopias) por correo a:

ARES Informática – Minami 2000
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

O bien por fax al 93 477 22 84.

DATOS PERSONALES
Nombre ______________________________
Apellidos: ____________________________
Dirección: ___________________________
Código postal: _______Población: ___________
Provincia: ___________País: ______________
Fecha de nacimiento: ____________Edad: ____
Teléfono: ___________E-mail: _____________

1.- ¿Qué números has leído para realizar la encuesta?
____

2.- ¿Qué números de la revista son los que más te han gustado? ______________________________

3.- ¿Y los que menos te han convencido? ________

4.- Por favor, valora de 1 a 10 las siguientes secciones (10 es mucho y 1 poco):

__ Editorial
__ Noticias
__ Eventos
__ Zapping
__ Cajón Desastre
__ Club KOR
__ Sección Marmalade Boy
__ Secciones de opinión
__ Cultura Japonesa
__ What if...?
__ No sólo de manga vive el hombre
__ Laboratorio científico
__ Internet
__ PC Games
__ Videojuegos
__ Hentai
__ Yaoi
__ Clásicos del manganime en España
__ Entrevista autores españoles
__ Fanzines
__ Música
__ J-POP
__ La Palestra
__ Correo

5.- ¿Qué secciones añadirías? ______________
____

6.- ¿Y cuáles quitarías? __________________
____

7.- ¿Cuáles modificarías y cómo? ____________
____

8.- De los números que has leído, ¿qué artículos son los que más te han gustado? _________________
____
____

9.- ¿Y qué artículos los que menos te han gustado? ___
____
____

10.- ¿Quiénes son tus redactor@s favorit@s? ______
____
____

11.- ¿Y quiénes son aquell@s cuyos artículos no consigues nunca terminar? _______________________
____

12.- De las otras revistas del sector, ¿hay algún/a articulista a quien te gustaría ver en las páginas de Minami 2000? Si es así indícanos quién. ___________________
____

13.- ¿Qué series te gustaría ver comentadas en las páginas de Minami 2000? _____________________
____
____

14.- ¿Y de qué series te gustaría que incluyéramos carátulas?
____
____

15.- ¿Te gusta el encarte tal y como está o crees que debería modificarse? Si crees que debería cambiar por favor indícanos cómo. _______________________
____
____

16.- El CD, ¿te gusta tal y como está o crees que debería modificarse? Si crees que debería cambiar por favor indícanos cómo. _______________________
____
____

17.- En conjunto, ¿cómo valorarías a Minami 2000? (10 es mucho y 1 es poco) __

18.- Sobre Minami 2000 en general, imagina que de pronto eres el/la nuev@ redactor/a jefe, ¿que quitarías, qué pondrías, qué modificarías y cómo? Por favor, indica en el siguiente espacio o en un folio adjunto si llega el caso cómo cambiarías Minami para que fuera la revista de tus sueños. ________________________
____
____
____
____

Curso de Cómic Americano Lección 1:
CRIMSON

Hola amiguita. Ha llegado el curso que siempre has deseando. A partir de ahora, vas a poder hablar con esa gente tan rara que no lee manga gracias a este singular curso. ¡Olvídate de cantar sólo cancioncillas de series manga! ¡Descubre el poder de ser Genactivo! Porque ¿sabes? ¡Al otro lado del charco, en USA, también hacen cómics! Pero bueno, como sé que lo estás deseando, empezaremos con el curso.
Para dejar de ser una Otaku y convertirte en alguien de mente abierta que lee de todo, es esencial que te relaciones con personas que desconocías: las lectoras de Americano. En esta primera lección, te voy a contar algo sobre una serie que está muy de moda en España y en los USA: **Crimson**. Para ello, voy a darte las respuestas a las preguntas más comunes sobre esta serie:

¿Quién la publica?

La publica Cliffhanger, una subdivisión de una de las compañías de cómic más famosa de los últimos años: WildStorm. A su vez, WildStorm es una subdivisión de DC Cómics (sí, los que publican **Superman**). Es bueno comentar que no siempre ha sido así, ya que hasta el número 6, la jerarquía era la misma, pero WildStorm no dependía de DC, sino de Image. Sé que esto es un poco difícil, pero intenta aprenderte los nombres. Un fallo en cualquiera de estos nombre significaría tu fracaso.

¿Quién es su autor?

La dibuja *Humberto Ramos*, un hispano muy de moda en la actualidad. Aquí puedes meter una cuña como: "Su dibujo es muy bueno, se parece mucho al estilo de un rapero. Lo que menos me gusta es que el tamaño de los pies y de las manos que está muy exagerado pero, sinceramente, creo que es el dibujante ideal para la serie". Sobre el resto del equipo de creación de **Crimson**, cabe comentar que el guión corre a cargo de *Brian Agustyn*, y que de la tinta se encarga *Sandra Hope*. Es muy importante que conozcas bien estos nombres y que no te confundas entre ellos. Un error en el dibujante de la serie significaría el no poder volver a hablar con el grupo de fans del cómic americano.

¿De qué va?

Ante esta pregunta has de pronunciar constantemente la palabra "Vampiro". **Crimson** no es una serie normal de vampiros, sino una visión completamente nueva de sus autores. Pasan por completo de los Clanes que se han puesto de moda con el juego de rol "*Vampiro*". Básicamente, piensan que la raza vampírica fue creada por Dios al inicio de los tiempos, pero que, después, fue sustituida por los humanos, una raza mucho más tranquila y menos poderosa. De todos los vampiros que habitaban la tierra en un principio, sólo uno sobrevivió, convirtiéndose en el padre de todos los vampiros que conviven en la actualidad con los humanos. Este vampiro se llama *Ekimus*. El protagonista de nuestra historia se llama *Alex*, un chico normal al que *Ekimus* ha elegido para ser el que le sustituya en su reinado. Para ello, es convertido en vampiro por una banda. *Alex* poco a poco va teniendo conciencia de su nueva vida, apoyado por un vampiro hispano llamado *Joe*, un pibe de lo más simpático que le ayuda en todo lo que puede. Como es normal, *Alex* y *Joe* se vengan de la banda de vampiros que mataron a *Alex*, sus amigos y su novia (bueno, *Alex* revivió como vampiro, claro).
A partir de ahí, la historia se va enfocando a completar el entrenamiento de *Alex* para dominar todos sus poderes. Es básico que conozcas la trama de la historia muy bien para poder seguir la conversación. Si alguien dice algo que no sabes, simplemente asiente con la cabeza.

Fase Final: Flípalo ante los demás

Esta es la parte en la que más te voy a ayudar: desvelar unos secretitos que aún no se conocen en España. Como quien no quiere se cosa y en medio de cualquier frase de la conversación que estés manteniendo, puedes decir una de estas frases:
-"Me he enterado que también han metido temas religiosos, y que el policía que está investigando la desaparición de *Alex* en realidad es *San Jorge*".
-"¡Tía! Además, en un número me han dicho que aparece *Satanás*, vestido como si fuera un ejecutivo. Dicen que es la caña la forma de actuar que tiene".
-"Sí, pues creo que los ejecutivos más importantes de la tierra los pinta como vampiros, que se valen de sus poderes para ser mucho más importantes".
Con esto ya las dejarás alucinadas.
Y así acaba nuestro primer curso. Te recomiendo que te leas la serie de verdad que merece mucho la pena.
En el próximo número (si el jefe me deja) seguiremos con más series de moda. ¡No faltes!

The Amazing Spidei
spidei@ctv.es

OPINIÓN del lector

¿QUÉ TIPO DE OTAKU SOY?

Es curioso ver la diversidad que existe de lector@s, no sólo de manga, sino de cómic en general. Se podría decir que hay diferentes especies dentro del "*homo comici*". Pasemos a ver algunas:

- Otaku indeciso —> Antes de cogerse algún cómic tiene que ojear varios. Esta tarea le puede llevar horas hasta que se decide. También puede coincidir con el perfil de "lector@ cuyo presupuesto apenas llega al precio de un manga de Norma", de ahí su necesidad de comprar lo mejor según sus gustos.

- Otaku adinerado —> "¿Dudas yo? Ni hablar, si me gustan dos mangas, pues me cojo los dos". Es el/la típic@ lector@ que sale de una librería especializada como quién sale del Salón del Manga, ocult@ entre centenares de bolsas con mangas, cintas de vídeo y merchandising vario.

- Otaku gorrón —> Es el más peligroso de todos. Otea el paisaje en busca de algun@ otaku pardill@ conocid@, y tras aconsejarle qué comprarse (por supuesto lo que a él/ella le interesa), se las arregla para que le deje todo (pero todo, todo). De esta manera lee de todo sin tener que gastarse ni un sólo duro (¿verdad, Simbionte?). En ocasiones gorronea el/los manga/s sin que el/la comprador/a haya podido siquiera ojearlos, y tarda meses en devolverlos..

- Otaku gorrón 2 —> Es una variación del anterior. Llega a la tienda especializada y allí se lee los mangas que le interesan. Tras tan amena lectura se va sin comprar nada. Así tampoco gasta nada, sin embargo, corre el riesgo de colmar la paciencia del/de la encargad@ de la tienda. Por esta razón, le es más propicio compaginar los dos tipos de gorroneo, así ni mosquea al otaku pardillo ni al dependiente de la tienda..

- Otaku cultissssimus —> Cuando va a acompañado de un amig@ a una librería especializada suele esperar a que el otro coja un manga para ojearlo. En ese preciso momento, como si de una base de datos se tratase, empieza a soltar todo lo que sabe sobre susodicho cómic, siguiendo con una valoración subjetiva, y, si se le deja, termina contando cómo acaba. No es frecuente encontrar a alguien que siga los tres pasos, pero quien los sigue, más que otaku cultíssssimus es un otaku pelmazo (también depende de a quién le cuenta todo esto, ya que también puede ser otaku muert@)..

- Otaku "normal" —> Compra lo que le interesa (más bien lo que le interesa y está a su alcance económico), no sigue a pies juntillas lo que dicen los demás, sino que es autocrític@, e intercambia mangas e información con sus amig@s (sin ser un otaku gorrón ni un otaku pardillo)..

Hay más tipos de otakus, pero como no hay espacio... Esta es una clasificación subjetiva, pero si alguien se siente ofendid@ (lo cual me parece ridículo) y quiere quejarse, abajo está mi dirección de e-mail. Yo mismo he comprobado esta clasificación con amig@s y conocid@s (algunos casos con algunos no aficionados al manga). Un saludo.

Shion
Shion_kun@hotmail.com

¿SER OTAKU ES UN PROBLEMA?

Desde temprana edad empezaron a notarse pequeños brotes de adicción al anime. En casa nadie sabía a lo que era debido, nadie conocía eso del Manganime ni mucho menos lo que es ser otaku. Mis padres decían, al oírme cantar a gritos la canción del **Capitán Harlock** o cuando lloraba amargamente cuando **Marco** buscaba su madre, que era un niño al que le gustan los dibujos animados y los vivía.

Más tarde, conforme iba cogiendo consciencia de mi propia existencia, se empezaron a agudizar los síntomas de adicción. Recuerdo esas mañanas otoñales, cuando la casa silenciosa dormía y sin la ayuda del despertador entraba en el mundo de la caja tonta. **El Capitán Tsubasa**, **Spiderman** y las series que fuesen me absorbían el tiempo.

¡Ah! No podemos olvidarnos de aquellas maratonianas tardes, que empezaban los lunes y terminaban los viernes, en las que series míticas como **KOR**, **Touch** y otras no tanto como **Dragon Ball** ocupaban todo el espacio televisivo de las tardes. Esto como es de suponer me acarreaba serios problemas en la escuela. Los profesores no entendían mi comportamiento (en clase era de los más aplicados pero los deberes de casa eran insuficientes), hasta que hice mi estelar aparición en el mundo académico no habían tenido un caso de ambigüedad y desconexión como el mío. ¿Raro? Sí, pero las continuas charlas entre el profesorado dirigiendo sus miradas a un renacuajo, que no auguraba nada bueno, no podían significar otra cosa.

Ahora tras unos cuantos añitos he conseguido comprender qué soy y cómo he llegado a donde estoy. En un principio cuesta creer que eres otaku. Te preguntas: ¿será una enfermedad?, ¿un contagio? Entonces recuerdas cómo mirabas incrédulo a tu amigo otaku cuando gastaba miles de pesetas en su afición. No te das cuenta pero poco a poco te envuelven los recuerdos de tu infancia (cómo disfrutabas, cómo te emocionabas, etc.) y lo único que puedes hacer es aceptar tu condición y mirar al frente bien orgulloso. El dinero que celosamente guardaba poco a poco va desapareciendo. Las estanterías comienzan a tener un aspecto más digno de mi existencia. Mientras los padres no entienden nada, no saben qué es lo que han hecho mal para que les salga un hijo así.

Al salir a la calle ves cómo asociaciones de padres o televidentes o lo que sea atacan indiscriminadamente al Manganime. Al parecer estos colectivos tienen una venda en los ojos que no les deja apreciar la realidad. Porque si se consiguiera crear un mercado parecido al japonés los otakus serían uno de los principales motores de la economía. Su demanda provocaría un fluido más que considerable de dinero y no hay que olvidar la creación de puestos de trabajo, que tanta falta le hace a nuestro país. Por no hablar de que se crearía una industria propia bastante más potente de la que tenemos actualmente.

Así que, señores (y señoras) que niegan el desarrollo de nuestro país intentando boicotear series de televisión con argumentos muy pobres, les ruego abstenerse. Y les suplico que antes de criticar cualquier aspecto de nuestra afición o cualquier otra sean capaces de: 1° conocer el tema medianamente a fondo; 2° comprender las necesidades ajenas; 3° jamás de los jamases intentar joder al prójimo si éste no quiere.

Carlos Puchecha Espin

P.D.: Todos aquellos padres o asociaciones de esto que se den por aludidos que se lo hagan mirar, porque no es normal eso de la xenofobia.

Nota de Lázaro: Carlos, o escribiste mal tu dirección e-mail o tu servidor es una basura, pero siempre que te he escrito me ha devuelto los mails.

En Ares estamos todos zumbados, esto es un "fliki", "mongli" u "otraku" (al gusto), dibujado por el tío que hace los fotolitos, Xavi.

¡¡Esto es Greenwood!!

Jaime Ortega

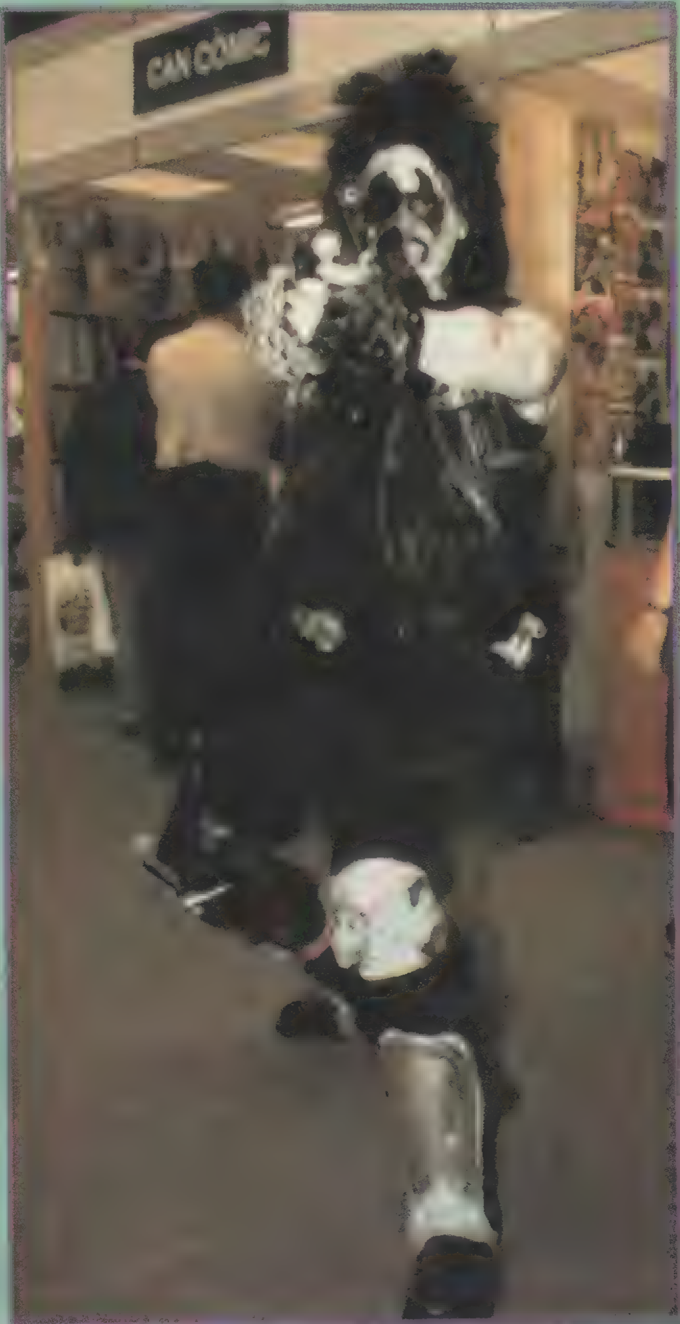
El Salón del manga: comienza la juerga

Si no me fallan las fechas, este número saldrá a la venta coincidiendo con la celebración del V Salón del manga (el manga, el cómic, los videojuegos, el coleccionismo, los cloroplastos entrifléniḍos, y yo qué sé qué más) una ocasión para que los otakus de todo el planeta... bueno, de este lado del planeta se reúnan. Claro, con lo poco que nos vemos todos, hay que aprovechar todo lo que se pueda. Por cierto, me juego el pescuezo a que este año -entiéndase el periodo comprendido entre salones de manga- se han realizado una decena larga de jornadas de manga y anime (bautizadas de cualquier modo: chibijornadas, paletojornadas, jornaicas, etc.) Luego no se puede decir que hace mucho que no nos veamos; pero, claro, los salones, tienen un color especial.

No es sólo que en estas ocasiones los disfraces abunden, la gente pierda varias cuerdas vocales intentando imitar a *Megumi Hayashibara, TM Network, SHAran Q, Wands* y compañía -un poco de publicidad para la sección de pop japonés nunca viene mal- o disfrutar de la excitante posibilidad de escuchar dos mil trescientas veinticuatro veces al día la canción de apertura de **Doraemon**.

Tampoco tiene que ver que las editoriales aprovechen la circunstancia para lanzar sus novedades al mercado, si bien esta vez parece que las novedades van a venir por parte de los vídeos (sin olvidarnos de la "Newtype en español" de la tanto que se habla).

No, en realidad lo que le da ese carácter especial es saber que todas y cada una de las personas que se encuentran dentro de estas paredes comparten gustos contigo, aunque sea a grandes rasgos. Por unas horas, nadie te va mirar mal por comprarte "un tebeo japonés de esos" y a todo el mundo le parecerá normal que te gastes 5000 pesetas o más en un libro de ilustraciones (aunque tampoco estaría mal que los libreros hicieran descuento) ¿o no?



¿Realmente es así? ¿De verdad que nadie mira mal a nadie por comprarse lo que sea? Vamos a pensarlo un poco. Con un mínimo esfuerzo llegan a la mente los adjetivos de "dragonbaboso", "otakuguay" y similares; los comentarios en voz alta sobre los compradores de un ejemplar de "Papipo" -como el Shônen Jump, pero en "hentai"- o de un tomo de Utena. Y como alguien cometa el "error" de meterse con la serie favorita de alguien, la cosa puede ponerse muy mal, pasando de "emilios" insultantes hasta insultos en vivo y en directo, con amenazas no muy veladas (lo peor de todo es que no me lo invento (*NdL: No, no te lo inventas, pero lo cierto es que los bocazas que van amenazando e insultando por inet luego en un evento de estos nunca jamás aparecen, y créeme, sé lo que digo, si cada subnormal que me ha dicho por inet que me iba a pegar y/o matar y luego no ha dado señales de vida me hubieran dado un duro... multimillonario, oyes*)).

A la vista de los hechos uno empezaría a temerse que realmente los medios de comunicación no exageren tanto cuando cuentan sus historias para no dormir sobre el manga y el anime. Si unas manchas de colores y unas líneas en un papel -lo que son el manga y el anime, en resumidas cuentas- provocan estos efectos, tal vez sería mejor que nos buscásemos una afición algo más pacífica, como coleccionar sellos. Y de ir al salón nada, no sea que me encuentre con ese al que no le gustó nada que le dijera que X perdió el norte hace mucho -cada uno es libre de imaginarse quién o qué es X-. Sí, de acuerdo, puede que esté exagerando, pero lo malo es que no estoy exagerando demasiado.

A lo que quiero llegar, después de haberme dado un par de vueltas, es que una oportunidad como el Salón del manga no puede quedarse una vez más como un mercado donde pagas por entrar (como sucede con su primo hermano, el Salón del Cómic) y las editoriales organizan mesas redondas donde se dan palmaditas en la espalda a sí mismas -cosa harto difícil, vive Diox -. Pero eso no quiere decir que tengamos que convertirlo en un lugar donde nos citemos estilo "a la salida nos vemos" -como decían en mi colegio-. Que es que somos de lo que no hay (pero si lo hubiera, mucho mejor).

Jaime Ortega
kwg@ole.es

Tú apila, que algo queda

Como todas las personas, vuestro servidor también ha estado de vacaciones este verano. Buscando climas más fríos y menos calores, caminaba distraído por Bilbao buscando un cibercafé para echarle una ojeada a mi correo electrónico (mmm... esto de la adicción al e-mail está empezando a ser grave) cuando casi arrollo a un chico que salía de un vídeo-club. Me estaba disculpando por mi torpeza cuando mis ojos repararon en la camiseta que llevaba, nada menos que de **Ruroni Kenshin**. Por supuesto, era una camiseta hecha a mano, escaneando, fotocopiando o todo a la vez alguna ilustración sacada diox sabe de dónde. Dudé sobre si preguntarle cómo la había conseguido o si era otaku o sólo la llevaba porque los colores eran muy chulos (esta tremenda duda me paralizó durante varios segundos), y en esa duda le perdí de vista. Y claro, tampoco es muy digno ponerme a perseguir a alguien por las calles de Bilbao (ni por las de Madrid) sólo porque lleve una camiseta que le identifique como otaku local o, por lo menos, como un fan de las camisetas. Lo dejé correr.

Si echo un vistazo a mis cajones, allí donde se apilan las camisetas, me encuentro con un buen número de camisetas con ilustraciones de manganime. Debió ser hace seis o siete Salones del Cómic de Barna (*NdL: seis, son seis, que yo también recuerdo lo de la corbata del Maicas*) cuando me dio por ahí. Recuerdo con mucho asombro ver a *Alex Maicas*, nuestro querido, desaparecido en combate y nunca bien ponderado ex-faneditor de aquel primigenio Mangazone, con su corbata de **KOR**. Me dio una envidia terrible, la verdad. ¡Yo quería una! ¿Dónde la había conseguido? ¿Las fabricaban en varios colores? ¿Era de seda natural o salvaje? Dudas y más dudas. Pero no... no existía una tienda a la que acudir. Esa corbata era una obra artesana y única. Se había buscado la vida, hablando claro, para hacerse una prenda-homenaje de su serie favorita.

En cuanto volví a Madrid, copión que soy, intenté hacer lo mismo. Lo de la corbata era un poco difícil, pero una camiseta, al menos, sí que conseguiría. Dicho y hecho, agarré una ilustración del **Newtype** (la portada de un OVA de **Ranma**), me bajé a una tienda y en menos de una hora allí estaba yo, orgulloso luciendo una camiseta de **Ranma**... que no admiraba ni daba envidia a nadie (salvo a mi hermano) porque nadie sabía de qué iba el rollo. Un chasco. Si al menos hubiese sido del *Goku*, puede que quizás alguna madre malinformada e histérica me hubiese llamado pervertido, violento, asesino, foca monje o así, con lo cual hubiese podido disfrutar de ese delicioso sentimiento de incompresión y de ser odiado y perseguido por un mundo cruel que bla, bla, bla (ups... esto suena más bien a rollo muti). Desastre total. Si me hacía una camiseta así era para fardar... y hasta el próximo Salón no podría hacerlo (por extraño que les parezca a l@s chibi otakus, entonces no existían ni salones del manga; ni jornadas, ni encuentros, ni ciclos de proyecciones ni nada). Oh... la lucí en muchas de aquellas reuniones del sábado con los demás frikis, pero el público era escaso y la repercusión mínima. Yo lo que quería es que *Alfons Moliné* hablase de mi camiseta en un **Mangamanía**, por lo menos.

Llegó el siguiente Salón y allí que fui yo, todo ufano con mi camiseta, esperando que las chicas de **Continuará** se postrasen a mis pies nada más verla. Y cuando llegó, lo primero y al primero que veo es a nuestro querido y también desaparecido en combate *Rafa Gallardo*, luciendo el mamón una increíble camiseta de *Madoka*, que hacía babear a tod@s l@s presentes, incluido yo. Casi me como mi camiseta, con etiqueta incluida.

Aquel Salón lo recuerdo como el del boom de las camisetas "hechas a mano". Todo el mundo parecía que se había hecho una . Y los pocos que no lo habían hecho, tomaban buena nota para próximas ocasiones. Aunque no lo supiésemos entonces, esa actitud llevaría, años después, a que la gente se disfrazase en los actuales y siempre memorables, (especialmente cuando alguna se disfraza de **Lamu** ;-)) concursos de disfraces o "Cos-plays".

A lo largo de los años y los salones, disfraces y camisetas se han quedado en la memoria de l@s asistentes. No se concibe, por ejemplo, un Salón en que el que nuestro querido y siempre insultado director *Lázaro Muñoz* no lleve su querida camiseta de **Minami** (no de la revista que lees ahora, melón, sino del fanzine que es su augusto antecesor). O aquella vez en la que estrenamos las camisetas de aquel precioso intento que fue el **Minoki**. O cuando las camisetas de la **MLM**, en negro pirata, inundaron el stand de *Norma*. O lucir orgullos@s las camisetas de la Liga Anti-Katsura, las identificaciones del Club de Anti-Seiya, los pins de Morsa o la gorra de béisbol con la M del Mei-Sei bordada en la frente. Todas esos objetos, sudaderas, camisetas, pins o banderas, sirven para exhibirse e identificarse como lo que somos: otakus. Y si los hinchas futboleros pueden ir forrados de arriba a abajo con los colores de su equipo, ¿qué puede haber de malo en que nosotr@s luzcamos a nuestros personajes favoritos por la calle? Vamos, digo yo.

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es

ATLANTIS
A LA VUELTA DE LA ESQUINA

¿Sabéis porque traduje **Marmalade boy**? Por **Escaflowne**. Pues sí, al principio pensaba que era una serie de esas de mechas, sin interés alguno para mí, pero cuando tuve la oportunidad de verlo, ya en el octavo capítulo, cuando mi querido *Van* despliega sus alas y hacen referencia a Atlantis, me acabó por cautivar, me llegué a tragar tres veces la serie completa, y por poco me quedo majara con la música de *Yôko Kanno*, es alucinante, pero algo frenética, sobre todo después de semejante atracón. Cuando me enteré que lo iban a traer a España, me alegré muchísimo, otras aficionadas iban a tener la oportunidad de disfrutar de esta serie, de verdad, no os lo perdáis. Pero... cuando vi la emisión de los primeros capítulos en Sevilla, me entristecí tanto al ver las pifiadas que habían metido, que me dio mucha rabia. Cambiaron lo que dijo *Hitomi* a *Amano-senpai*, "si consigo correr los 100 metros en menos de un minuto, ¿me darás mi primer beso?" y no "me ayudarás", arg (*NdL: ¿100 metros en un minuto? ¡Pero si eso lo hace hasta una dragonbabosa a la pata coja! Para eso que le diga directamente: "Oye, soy una guarra y quiero liarme contigo, vamos a la cama", joder, más claro vino, ¿el Amano ese es tonto o algo así?*), y lo de *Dilandau*, eso sí que no tiene perdón, algo tan esencial para la historia... sólo de pensarlo, me da algo, y cuando me enteré que iban a traer **Marmalade boy**, no pude evitarlo, me ofrecí. Cuando leí lo de *Natchan* o cuando escuché lo de *Kei-kun*, no sabéis qué sonrisa me salió, quizá sean tonterías, pero tanto que nos quejábamos de las traducciones, espero que con esto haya conseguido aportar mi granito de arena y calmar a las más exigentes. Pero, ante todo, lo más importante es que podamos disfrutar de estas series, y ya que podemos disponer de ellas aquí, no perdáis la oportunidad de verlas, ¿ok? Bueno, a lo que iba, en **La Visión de Escaflowne** hacen referencia a la mítica tierra de **Atlantis**, pero, ¿sabéis si sólo es una leyenda? Yo rebusqué un poco en las enciclopedias y esto es lo que he encontrado.

Una de las más bellas descripciones míticas del hipotético continente o inmensa isla la sitúa al oeste de las columnas de Hércules (estrecho de Gibraltar) y frente a los montes de Atlas. Su descripción geográfica, las formas de vida y el carácter de sus habitantes, las atlantes, procede de dos diálogos de *Platón*, *Timeo* y *Critias*, tema recogido de algún relato egipcio y puesto en boca de un sacerdote en el momento de relatar las extrañas noticias de Solón. La isla estaba situada frente al estrecho, y entre Europa y el mar que la rodeaba, existía un número considerable de pequeñas islas. Las diosas hicieron un sorteo de la tierra para dividirse las zonas de poder, correspondiendo a *Poseidón* (*Neptuno*) esta inmensa isla, rodeada de un mar de aguas tibias, con un relieve de elevadas montañas, que hacía impenetrable el territorio y, en el centro, una hermosa y fértil llanura, donde florecía toda clase de riquezas, tanto en lo que se refiere a la flora (frutas de todas clases, plantas aromáticas, grandes bosques de madera preciosa, etc) como a la fauna (innumerables especies desconocidas en otros continentes, que vivían plácidamente en la riqueza natural, en zonas rodeadas de ríos de aguas claras, lagos y vastas praderas y bosques). Las habitantes de este afortunado continente carecían de la preocupación por la subsistencia, ya que además de las riquezas aludidas, la

bondad de la tierra les permitía dos cosechas al año. El interior de la tierra también proporcionaba riquezas inconmensurables por la abundancia de metales preciosos, con los que hacer templos, palacios, rellenar muros y comerciar con los pueblos más poderosos. *Poseidón* dividió la isla en dos partes y confió al primogénito la mejor en calidad y en extensión, con el título del rey, mientras que los demás serían príncipes. Este primogénito se llamaría *Atlas* y fue el que dio nombre a la isla y al mar que le rodeaba. El segundo hijo recibió el extremo de la isla que rozaba con las columnas de Hércules, denominando a su territorio Gadeirike (Gadira o Cádiz). Cada uno de los príncipes gobernaba su país; con independencia regía a sus súbditos, dictaba leyes y administraba justicia. La autoridad y las relaciones entre los príncipes estaban reguladas por las leyes de *Poseidón*. Pero llegó un momento en el que se sintieron dominados por la ambición de subyugar y esclavizar a las poblaciones vecinas e incluso al mundo conocido. Intentaron someter a Europa y a África, pero fueron vencidas por las atenienses y sus aliadas. No tardó en llegar el castigo de las diosas por tal atrevimiento y, en el breve espacio de un día y una noche, sufrieron intensos terremotos y cataclismos que les dejaron aplastados bajo las aguas.

El tema de la **Atlántida** ha sido tratado por comentaristas de *Platón*, geógrafas, geólogas e historiadoras, ya que dentro del carácter mitológico que la narración tiene, van incluidos ciertos datos que demuestran un conocimiento geográfico de *Platón*, como las alusiones a la denominada Gadeirike que, según *A. Schulten*, se trata de una clara referencia a la legendaria Tartessos, ya que en la antigüedad se le denominaba Gadira. La existencia del continente que se extendía entre Europa y América ha sido admitida por algunas geólogas y geógrafas, otras han supuesto que América meridional formaba un solo continente con Europa, por el examen de la fauna jurásica del mar, también se ha recurrido a la hipótesis de la **Atlantis** para explicar diversos fenómenos de la época glaciar. Las identificaciones de la **Atlántida** han sido y son múltiples. Para unas, coinciden con las tierras sumergidas de lo que podían ser vestigios las Islas Canarias, las Azores y el litoral atlántico de la península ibérica, para otras, podría ser el nuevo continente de América y otras la identifican con Creta, con el Sahara o el Senegal.

Aristóteles alude al tema de *Platón* quitándole todo interés histórico y añade que en realidad se trata de elucubraciones poéticas, otros clásicos, como *Poseidonio* y *Diodoro Sícolo*, le han dado crédito. Según *Platón*, el relato fue hacia el 9.600 a.C. y de haber sucedido el fenómeno geológico del hundimiento del continente-isla tuvo que ser antes de la existencia del hombre. En las literaturas europeas, la leyenda de la **Atlántida** ha inspirado gran número de obras, entre las que cabe destacar: *La nueva Atlántida* de *Francis Bacon*, exponiendo la ciudad ideal para las Ciencias; *La Atlántida de Jacinto Verdaguer*, en la que Cristóbal Colón busca el continente perdido; *Las Atlántidas* de *José Ortega y Gasset*, que trata de posicionar filosóficamente al hombre moderno ante culturas sumergidas o evaporadas en 1924; y en 1939 el libro de *A.Schulten*, *Atlantis*, trata de identificar Tartessos con la **Atlántida**. En efecto, según dicho libro esa ciudad estaba situada en una isla, la formada por las bocas del río homónimo (hoy Guadalquivir). El recuerdo del esplendor de Tartessos se convertiría en leyenda tras el silencio secular que siguió a su destrucción por los cartagineses (hacia el 510 a.C). La arqueología hasta el momento no ha corroborado ninguna de las hipótesis planteadas.

Pues no sé vosotras pero desde mi casa puedo ver Gibraltar y África. ¡¡Vaaaaaaaaaan!! Ven conmigo corazoncito, ¡¡¡que somos vecinos!!! Je, je, ojalá. Bueno, eso, que simplemente con mirar de vez en cuando alguna enciclopedia para averiguar algo de tu serie favorita, te enteras de muchas cosas, y después que digan que no nos culturizamos con el manga, es que incluso aprendemos idiomas: inglés, francés, italiano... y japonés ^_^. Y respecto a la serie, tengo que destacar una frase que me impactó mucho, ya sé que no es literal pero el sentido me lo dice todo: "Al igual que una gota crea un charco, un enfado puede provocar un conflicto".

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

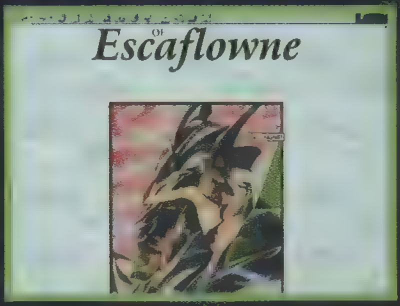
Nota de Lázaro: *Parece ser que la Atlántida va a ser el tema principal de la nueva película de Disney (la que seguirá a la de Tarzán), con lo que es probable que estalle la moda "Atlantis" y todos hablen de ella. Como siempre, Minami se adelanta a todo el mundo ^_^U.*

¿Serían así los atlantes?, ¡ojalá!

INTERNET

Hola otakus!... En este número, dedicado a comentar vuestras series favoritas, las más actuales y las más cul tosas, la variedad está servida. Y es que desde **Escaflowne** hasta **Gundam**, pasando por **Utena** y demás hay un gran camino que recorrer y, cómo no, un montón de sites interesantes que comentar.

The Vision of Escaflowne



Con ese título tan original no sé que decir... ¡ejem! Bueno, vale, era un sarcasmo. De todos es sabido que el tan aclamado anime de "**La visión de Escaflowne**", que narra las aventuras de *Van Fanel, Hitomi* y compañía tiene repartidas por la red infinidad de páginas dedicadas íntegramente a la misma: esta es una más entre el montón pero destaca por su amplio contenido y buen diseño. Está dividida por secciones: Story, Characters, Music, Cast, Staff, Manga y Links. Buen diseño, buena información y aunque está en la lengua de Shakespeare es más que digna de mención.

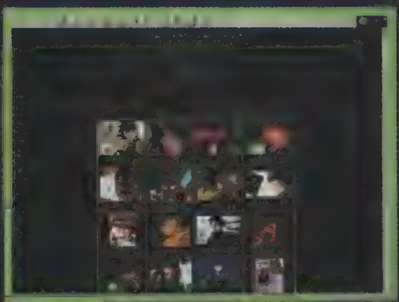
URL: http://members.aol.com/Evenstar13/

Galería de imágenes de Escaflowne

Si la anterior site os ha dejado un buen sabor de boca pero aún queréis ver más y más sobre **Escaflowne**, sólo tenéis que hacer una visitita a esta genial galería de imágenes. Aunque su diseño es bastante simple, es más que suficiente para recrearnos por su galería de imágenes de calidad y bastante bien seleccionadas, no podéis perderla de vista.

URL: [illegible]
escaflowne1.htm

Galería de imágenes de Orphen



Es una sencilla, modesta pero agradable de visitar galería de imágenes sobre **Sourcerous Stabber Orphen**. Curiosa y de obligada visita si lo que buscamos son imágenes de tan especial personaje.

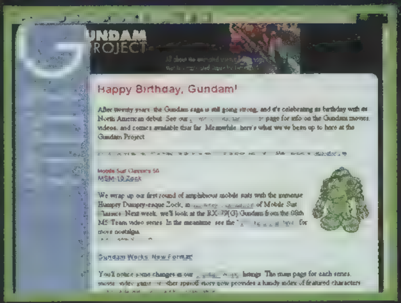
URL: http://genkiland.com/Orphen/OrphenImages2.html

The Utena Encyclopedia

Con un diseño bastante decente "*The Utena Encyclopedia*" logra su objetivo en todos los sentidos, y es que si lo que buscas es información sobre **Utena**, aquí podrás encontrar casi cualquier cosa. La site está dividida en varias secciones: home (la página principal), noticias, search (para buscar dentro de la site), BGM (para escuchar las canciones de la serie), synopses (donde encontraremos una sinopsis de cada uno de los 39 episodios de la que está compuesta la serie de anime), scripts (un archivo con los "scripts" o traducciones de cada uno de los episodios), characters profiles (con una ficha dedicada a cada uno de los personajes como por ejemplo *Tenjou Utena* y *Himemiya Anthy* y así hasta los veintisiete que componen la base de datos de personajes), glosario de términos, lyrics (con las letras de las canciones para que podamos montarnos un karaoke en casita, jejeje), product information (con interesantes comentarios sobre los LD/VHS/DVD japoneses de *Utena*, los CDs, el Manga, los Visual Story Books y demás "miscelánea"), información para apuntarse a la mailing list, créditos (Director, Productor Staff y Vocal Cast), y una espléndida galería de imágenes, sin olvidarnos de la típica sección de links relacionados con la serie y una jugosa sección de downloads y multimedia de donde descargar algún archivo interesante a nuestro disco duro. ¿Quién da más?

URL: http://www.duellists.tj

Gundam Proyect



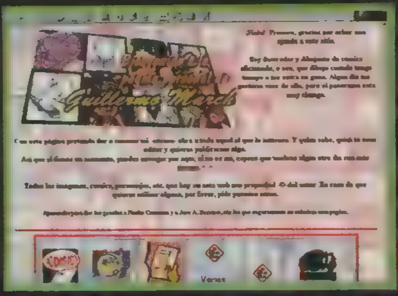
Una site donde se puede encontrar todo lo relacionado con **Gundam** (y su nuevo "**Turn A Gundam**"). El diseño y su aspecto gráfico es bastante bueno, es una de esas páginas sencillas y simples a primera vista pero que se agradece por su fácil navegación. Aquí podremos encontrar toneladas de información relacionada con la totalidad de la saga de **Gundam**, una página que no se puede dejar de visitar si eres un aficionado acérrimo a una de las mejores serie de mechas de todos los tiempos.

URL: http://gundam.anime.net/

La página personal de Guillermo March

Guillermo March es uno de los autores españoles que a mi parecer más se merecen estar en la cima del mundillo del cómic español. No solo por su increíble forma de dibujar, adaptable a cualquier estilo y sus historias, que son en el peor de los casos curiosas, sino también por ser una de esas personas con las que puedes entablar una buena amistad. Ahora se ha decidido tomar un respiro después

de sus exámenes y ha desarrollado la que me ha confesado "su primera web". El diseño no está nada mal, todo lo que sean dibujitos y gráficos hechos por él estará más que bien, y aunque se note que aún es un poco novato en cuanto a lo del html, la página cumple con creces sus objetivos de informar sobre sí mismo (como él dice "a quien le interese"). Si conocéis alguno de sus trabajos (cosa fácil, ya que publica en el Manganami) estoy seguro que haréis una visita y, si no sabéis mucho de él, pasad a curiosear y de buen seguro que saldréis alucinados con el potencial de este chico y lo que puede llegar a hacer.
URL: http://www.dreamers.com/autores/gmarch/gmarch.htm

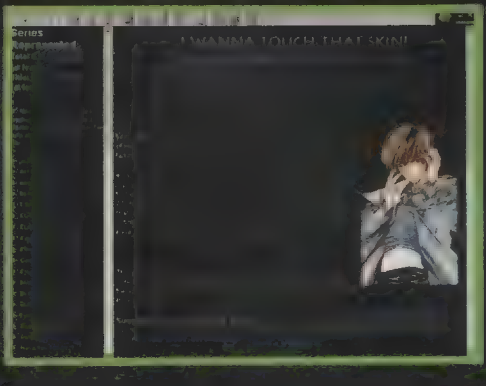


Mixx On-line

Esta web site es sinceramente GENIAL, su diseño es profesional, atractivo y sugerente, su contenido es amplio e interesante y siempre está en constante actualización. Si conocéis el popular e-zine electrónico "EX" en www.ex.org, ya es hora de una alternativa más que considerable. No solo trata sobre manga y anime, también podremos encontrar información dedicada a otros apartados de la cultura japonesa (como el J-pop). No os la perdáis, es increíblemente espectacular.
URL: http://www.mixxonline.com

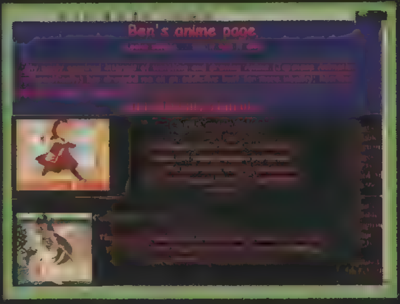
Emi's Anime Winamp Skins

Si lo que buscáis es una site dedicada íntegramente a una recopilación de "skins" o pieles con las que decorar vuestro reproductor de mp3 favorito (WinAmp), sólo tenéis que pasaros por ésta página. Muy bien ordenado, un diseño simple y resultón y una infinidad de series con archivos que elegir. Hasta la fecha existen 207 skins sobre 73 series diferentes, entre ellas *Angel Sanctuary, Cowboy Bebop, El Hazard, Kiki's Delivery Service, Magical Emi, Marmalade Boy, Slayers* y *Wedding Peach*, nuevas, antiguas... podremos encontrarnos con alguna que otra sorpresa agradable.
URL: http://yaoi.anime-manga.net/winamp/



Benjamin Tang's Anime Favourites Page

El diseño deja algo que desear, pero esta repleta de cosas curiosas e interesantes sobre las series favoritas del autor. Entre otras, *Card Captor Sakura, Combustible Campus Guardress, Kiki's Delivery Service, Laputa, Oh! My Goddess, Saber Marionette J, Hyperpolice* y *Nadesico*, todas ellas con una larga lista de imágenes y canciones en distintos formatos con los que disfrutar.
URL: http://rivendell.fortunecity.com/curse/484/index.html



Mangasex

Si lo que os gusta es el hentai, aquí podréis encontrar imágenes, videos y cosas relacionadas con el "manga para adultos", para vuestro disfrute personal (e íntimo, juasss!).
URL: http://www.mangasex.org

#Rei_ayanami

Quiero pedir perdón a Kaji-kun por no haber podido reseñar antes este canal, él es su fundador (entre otros canales) e incluso me escribió unas pequeñas líneas para poder comentarla pero desgraciadamente soy la cosa más desordenada que conozco y lo estoy haciendo de memoria, gomen.

Bueno, supongo que este número que tenéis entre manos saldrá para vísperas del salón del manga de Barcelona, quizás incluso estéis ahora por ahí, así que sólo sabed que podréis encontrarme dando vueltas y merodeando (o haciendo el friki en el peor de los casos) por algún rinconcito de la Farga. Que lo paséis bien surfeando por la red de redes.

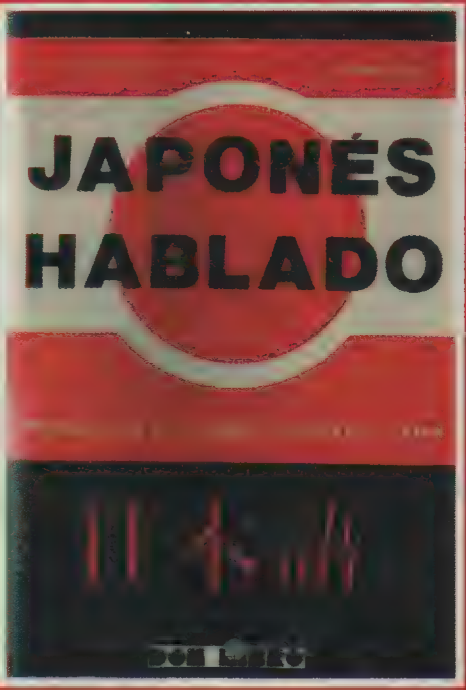
Javi Araguz XAC
xacdaisuki@hotmail.com

Cultura Japonesa

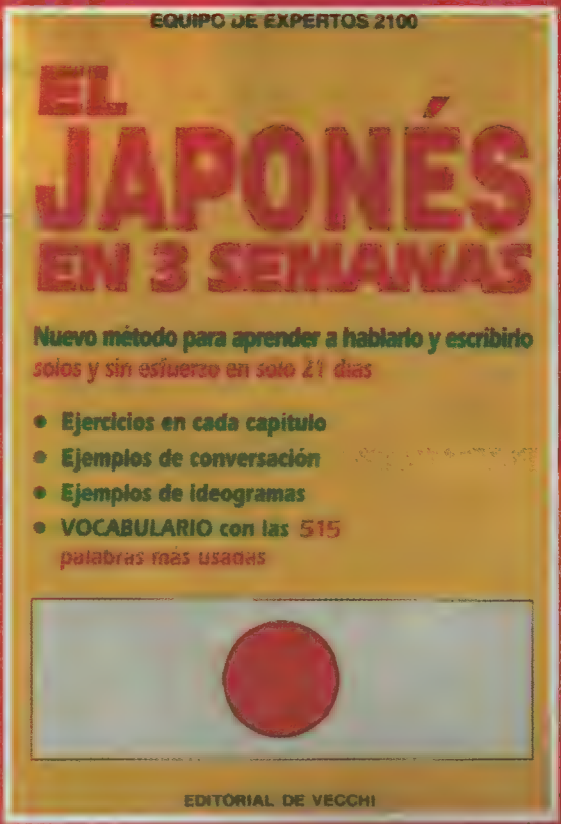
COMO APRENDER JAPONÉS Y NO MORIR EN EL INTENTO I

Lo cierto es que no sé si sirven de algo estos "cursillos de [illegible]" casi todas las revistas lo han empezado para dejarlo sin terminar, pero como cultura o para tener cuatro nociones puede llegar a ser interesante así que, aquí estoy para intentar sumergiros en este mundillo tan [illegible] como es la lengua japonesa. No sé lo que durará esta sección, depende de vosotros y de mi capacidad de planificación... *(NdL: Sobre todo de las lectoras, que yo [illegible] en contra de esta sección)*. Bueno, vale de improvisación y de encontrar algo que decir. Muchas preguntáis qué libro os podéis comprar para aprenderlo... sinceramente, creo que lo mejor es intentar matricularse en una Escuela Oficial de Idiomas (bueno, después de la actitud de la Junta de Andalucía respecto a ciertos temas, ya lo [illegible]ndo incluso), buscar alguna profesora particular o hacer intercambio con alguna japonesa. Claro que si no tienes ninguna de estas posibilidades, quizá puedas empezar por tu cuenta con algún que otro libro o, para ser sincera, encomendarte a Kami-sama.

En la de Barcelona suelen utilizar un libro de texto de la **Bunka Institute of Language**, así que, a no ser que tengáis algunas nociones básicas de Hiragana, Katakana, Kanjis y alguien que te eche un vistazo, no os lo recomiendo. Seguramente si buscáis un poco lo primero que os encontréis es el conocido **El Japonés en tres semanas** de la editorial Vecchi, con sus 200 páginas, pero aprender cualquier lengua en tan poco tiempo no se lo cree ni su madre, así que, como curiosidad o apoya peluches está bien tenerlo en la estantería, pero nada más. El libro más interesante y completo que me he encontrado es el de **Japonés hablado, introducción a la lengua y cultura de Japón,** Editorial Don Libro, ya que por unas 6.000 cucas y más de 800 páginas te viene de todo, incluido los curiosísimos "Temas de Japón", eso sí, no sé si alguien habrá llegado hasta el final donde te ponen como ejercicio traducir una página entera... yo por lo menos, no. Y, además, considerando sus autores (R. Planas y J.A.Ruescas) más importante entender lo que pone en el libro que lo que dice realmente, está todo en romanji, con letras itálicas, nada de simbolitos raros. También existe una **Gramática Moderna de la Lengua Japonesa** de Ishihara Tadayoshi de la Editorial G muy concisa e útil y en cuanto una esta algo metida en el tema -que podáis leer japo- que no falten los **diccionarios Japonés/Español** y viceversa de Hakushueisha (4.500 yens, unas 9.000 ptas cada uno). Y para aprender y tener algo así como un diccionario básico de las letritas chinas, tenéis el **Kanji. La escritura japonesa** de Albert Torres i Graells de la editorial Hiperión.



Pero, ante todo, me gustaría hacer especial mención al esfuerzo que le está dedicando uno de las aficionadas (aquí sí que queda raro el genérico femenino, ¿verdad?) para hacernos llegar esta lengua tan peculiar, divertida y exótica, me refiero a Juan José Ferres Serrano (quizá os suene del fanzine Gunkan) y el **Diccionario de Kanjis Japoneses**, con una excelente introducción, que realizó con apenas 21 años -no os creáis que ahora tiene muchos más-. Hasta ahora se los había currado, encuadernado y demás él solito, pero a partir quizá de noviembre se lo publica la Editorial Hiperión (la versión 3.0 con correcciones de su amigo el señor Torres, sí, el mismo de más arriba) así que, ahora os será más fácil encontrarlo en las tiendas especializadas. Asimismo, acaba de realizar el **CJAPO, un curso de japonés asistido por ordenador**, que podréis encontrar en esta **Minami** o, si queréis estar al día de lo que hace, podéis contactar con él para cualquier cosa escribiéndole a c/ San Acisclo 46, Córdoba 14007 o visitando su web.



Bueno, ahora que ya he hecho las recomendaciones de turno, viene lo más difícil, ¿qué os pongo aquí que os sirva de algo? Dejaré para un número posterior todo el tema de la escritura (aparte esta que ya se habló de ello en el número 0), me gustaría remarcar esta vez la **pronunciación** ya que creo que suelen dejarlo apartado y, como alguna que otra ilusa os

animáis a leer los mangas o los libros de textos, preferiría que, al menos, lo pronunciarais correctamente. Es que no puedo evitar que me entren escalofríos cada vez que oigo cosas como lo de "Jinta" en vez de "Guinta" y demás. Por suerte, el japo no es como el inglés, la mayoría de lo que lees, lo pronuncias tal como lo ves escrito. Claro que tiene sus excepciones:

- Con las vocales creo que lo primero que deberíais hacer es aprenderos su orden (para posteriores búsquedas en los diccionarios). En vez de nuestro A, E, I, O, U tenemos **A, I, U, E, O**. Si lo repetís varias veces, seguro que no os resultará demasiado difícil retenerlo en la memoria.
- Su JOTA no es la nuestra, sino que está entre la inglesa *Jane* y la elle de llanto.
- Y la HACHE es como la aspirada inglesa o nuestra jota relajada andaluza.
- No existe la ELE, sino la ERE, una vibrante suave, nada de ERRES, ni al principio de palabra.
- La SH es suave como la inglesa *fashion* o como la CH francesa.
- La ZETA como una DS vascuence o la S sonora francesa, como una molesta mosca.
- Las WA, WU, WO son suaves como la inglesa, como una U relajada + A.
- La G, como el griego y el alemán, nuestras ga, gue, gui, go, gu.
- La TSU como la alemana pero en una sola consonante, al principio cuesta pero podéis pronunciarla.
- La DSU es igual que la ZU, pronunciada como "rasgo". Como en alemán.
- Las YA, YU, YO son más bien como las lenguas eslavas, iia, iiu, iio.
- Claro que la HA se transcribe y se pronuncia como WA cuando se matiza el sujeto, la HE como E cuando indica lugar y la WO como O cuando acompaña a un complemento directo.

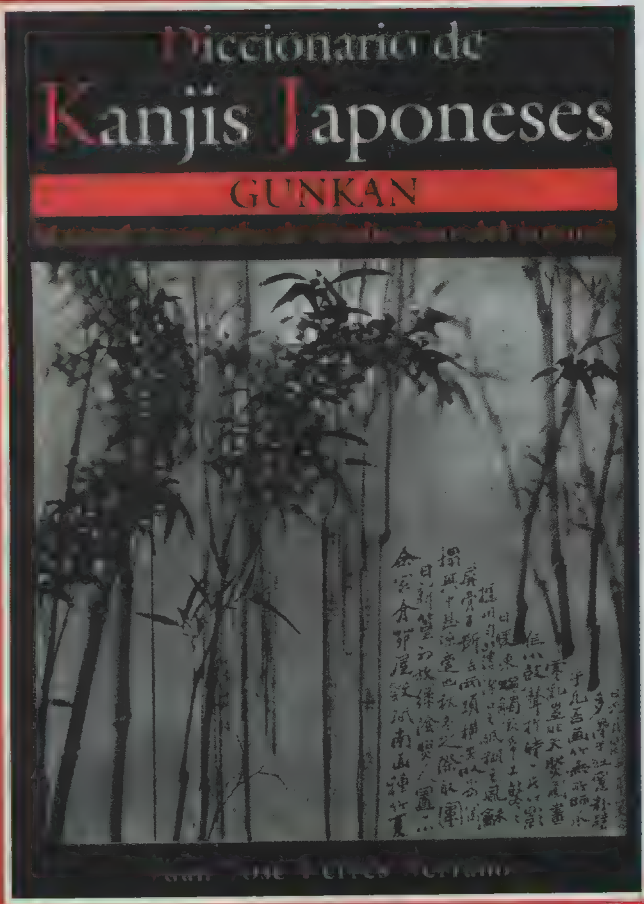
Cuidado con la **entonación**, suele subir en la 2ª sílaba y mantenerse, por lo que demasiadas veces pronunciamos mal en todos los sentidos una palabra como Hiroshima o sayônara. Sí, ya os oigo, pero no es "iroshíma" ni "saionára" sino más bien "iróshima" y "sayoónara". Aunque también hay excepciones. No caí en remarcar que era "ánju" en vez de "anjú" pero al menos dejaron la jota y la hache de Kitahara bien pronunciá, algo es algo. Claro que eso se debe en parte a que no tienen tilde que nos pueda guiar, así que, sólo tenéis el japonés hablado que sí lo utiliza, una novia japonesa a la que escuchar o ver mucho anime para evitar errores. Además, si esto os agobia demasiado, pensad que el chino tiene 4 tonos diferentes, o sea, para una palabra que se escribe igual, tienes 4 maneras de pronunciarlo y 4 significados diferentes. Así que no os quejéis tanto. Tenemos, por ejemplo, hashi, en tono descendente "háshi" son los famosos palillos y en ascendente, "hashí", es puente. ¿Que estoy poniendo muchos ejemplos de **Marmalade Boy**? Bueno, es inevitable, es lo que más recuerdo y quizá lo que más os suena, ¿no?

Asimismo, hay que tener en cuenta las **vocales largas** porque según lo pronunciéis (más larga he dicho, no más intensamente) cambia su significado.

Está obasan (tía) y obaasan (abuela), shiru (conocer) y shiiru (obligar), (todo) y kuuki (aire), seki y seiki (siglo), toki (tiempo) (cerámica). Como os habréis fijado, en los dos últimos prolongación de la E es, general, I (¿no habéis oído a M como llama a Meiko casi como Meeko?) y la de O es U (Yuu llama a Ginta, Suoo). Por eso mismo prefiero siempre escribir con el guioncito (acento circunflejo) sobre la vocal para que no dé lugar a errores. ¿Verdad que sería raro ver lo de Toukiou? Pues eso, mejor Tôkyô o Suô. Y cuidado con confundirlos con Tooru que se deja tal cual. Y como el artículo no me da para más, nos vemos el mes que viene. Venga, no os hagáis de rogar, repetid conmigo: **Tôkyô, Hiroshima, Ginta Suou, Anju Kitahara, Meiko Akizuki, obâsan, toki, hashi...** eh, tú, que te oigo, repásate lo de más arriba y pronúncialo bien de una vez, que no cuesta tanto. **Sayônara**.

Chii-sensei

Si tenéis cualquier duda, escribidme a chiisai@retemail.es



J-POP

En el número 0 de Minami 2000 ya hicimos una breve presentación del J-Pop; ahora, varios meses más tarde, parece haberse prendido la llama, y lo que antes sólo era conocido por unos pocos ahora es un éxito creciente. Por tanto, y tras mucho insistir para conseguir convencer a un reticente director, retomamos en Minami 2000 una sección fija dedicada al...

J-POP

Intentemos dar una idea de lo que es el J-pop... O más bien J-Music, que es bastante más correcto. La gente llama J-Pop a cualquier música que venga de Japón y no sea una BSO de anime. Cuando realmente pueden estar refiriéndose a Rock, Pop, Techno o cualquier otro estilo. Es como el genérico Manga que usan para anime o cómic japonés indistintamente. Sólo que aquí es más descarado, porque oír que alguien dice estoy escuchando J-POP cuando tú oyes claramente un guitarreo de lo más bestia... pues queda como muy raro.

Veamos, la producción musical de grupos en Japón es enorme. De todos los tipos, colores y sabores. Además de, por supuesto, grupos extranjeros. Por eso tienen dos tipos de listas de éxitos: para músicos foráneos y para los propios. Algunas de esas listas van acompañadas de un programa de televisión. Pero no penséis en nuestros programas musicales. Estos tienen un plató donde los artistas representan la canción del momento y se les hacen entrevistas. Los dos más conocidos tal vez sean *Pop-Jam* y *Hey Hey Hey Music Champ!*. Sobre todo el segundo, que tiene una audiencia buenísima gracias a los presentadores (ácidos dónde los haya, no dudan en ridiculizar a todos los invitados... especialmente si se llaman *Britney Spears*, *T.M.Revolution* o *Michi*). Como acto muy importante y que no sólo esté dedicado a los jóvenes, está el programa especial de fin de año de la NHK (*Kouhaku Uta Gassen*, que este año llegará a su edición nº50), donde suelen salir todo tipo de grupos, idols y solistas más creciditos... Salir en este programa es todo un honor limitado a artistas muy reconocidos y a aquellos que más han vendido durante todo el año.

El entretenimiento en Japón es algo enorme en todos los aspectos. Igual que el manga mueven millones y millones teniendo su propia industria, con la música pasa exactamente lo mismo. Por supuesto tienen miles de grupos extranjeros en sus listas, les llegan los mismos que a nosotros y muchos más, pero también tienen sus nacionales. ¿Que cómo puede ser que haya espacio para tanto músico? Bueno, lo que ellos producen no lo produce prácticamente nadie. Son estilos distintos.

En un intento de clasificarlos de forma rápida estas serían las distinciones mínimas a hacer:

- Los/as típicos/as *Idol Singer* prefabricados de 14 años cuyo éxito se reducirá a un par de *Singles* (muchas veces no llegan a lanzar ni un álbum) y que cada día necesitan más. Últimamente las *Idols* duran años cuando antes por *Idol* se entendía algo casi de usar y tirar. A veces el/la artista logra salirse del encasillamiento y perdurar en el tiempo, aunque casi siempre queda la huella de su educación como *Idols*: su forma de moverse sobre el escenario, de cantar...

- Luego están los/as solistas de toda la vida, que cantan sin formar parte de un grupo ni salir de las fabricas de *Idols*. Siguen la carrera normal de un músico cualquiera.

Realmente no se diferencian tanto del resto de los solistas internacionales y tanto hacen Pop, como Rock o cualquier otra cosa. Últimamente pega fuerte *Gackt* (*Squall* de **FFVIII** está basado físicamente en él), quien pertenecía a un grupo y finalmente decidió irse por su cuenta. Además de algunos otros que pululan por la escena desde hace años. La archi-conocida *Utada Hikaru*, que con sus 16 años (y que nadie piense en *Spears* porque no es así) vendió más de 7 millones de copias con un solo álbum. Otra clásico de esta escena musical es *Amuro Namie*.

- También en la sección de prefabricados tenemos grupos, *Spice Girls*, *Five*... pero que en este caso se llama, por ejemplo, *Speed* o *V6*. Que es como 4 ó 5 *Idols* actuando juntos/as. Eso sí, no suelen ser tan cutres como algunas de las cosas que hemos visto por aquí. De ellos se puede afirmar que SÍ cantan y SÍ saben estar sobre un escenario. Lo que es curioso en los grupos prefabricados (y no siempre de los prefabricados), es que tanto te los encuentras actuando en un programa de música, como en un anuncio de café, o coches, o compresas... o te los encuentras como actores-actrices en el culebrón de sobremesa... con tal de ser famosos a base de machacar su imagen a la masa social... Eso si no tienen película propia, claro.

- En los no prefabricados están los grupos normales de toda la vida que se crean a sí mismos, se pasan el tiempo necesario tocando en clubs más o menos mugrientos, firman con una discográfica, sacan sus álbumes, van cambiando y se disuelven (porque, admitámoslo, raro es el grupo que dura más de 10 años). Como un grupo normal y corriente, vamos. Si es que hay se puede decir que sean normales y corrientes, después de todo la música japonesa tiene un especie de sello propio, un algo especial que hace que pueda diferenciarse de lo que se hace en otros países. Entre ellos, los que a nosotros más nos llaman la atención (que no por ello los más apreciados) son los grupos de Visual. Un grupo de Visual puede tener cualquier tipo de música aunque lo normal sea que hagan Rock más o menos fuerte. Lo que les diferencia es su imagen, sus conciertos... Para mí *Kiss*, *David Bowie*, etc... en sus tiempos digamos más pintas son lo más similar que hemos tenido en occidente. Es un especie de Glam / Punk / Kabuki todo remezclado. Uno de sus conciertos a menudo es como una obra de teatro. Son espectaculares, con conciertos a lo grande, amigos de la teatralidad y lo indefinido... son, como su nombre dice: visuales. Tan importante es la música como el espectáculo y posiblemente por eso son los que más nos llaman la atención, porque es eso que nosotros no hemos conocido y raramente nos dejan indiferentes (para bien o para mal).

La forma más frecuente de introducirse en la J-Music es siguiendo el rastro de algún artista que haya participado en la BSO de algún anime. Oyendo alguna de las canciones que tomaron para el anime de **X-1999** de un grupo de Visual Rock llamado *X-Japan* (el grupo insignia del Visual que se separó hace ya dos años) y al ver esas pintas se interesan por ello más allá de la simple BSO. O con cualquiera de los *endings* u *openings* de **Rurôni Kenshin**. La BSO de esta serie es un auténtico tesoro para descubrir grupos o cantantes, ya que en ella participa gente muy importante y conocida.

J-Music y anime

En un principio, como decíamos, la forma más fácil de entrar en contacto con el mundo del J-Pop es a través de las BSO de anime. Para los que hayáis escuchado alguna vez alguna canción de anime, os sonarán (aparte del ya citado *ending* de la película de **X-1999**, *Forever Love* o *X* en el trailer) canciones como *Blurry eyes* de **DNA2** (de *L'Arc-en-Ciel*), *Sobakasu* o *Tactics* en **Rurouni Kenshin** (de los grupos *Judy and Mary* y *The Yellow Monkeys*), *On your mark* del corto de Ghibli del mismo nombre (de *Chage & Aska*), la BSO de la película de **Yawara** ambientada en lo J.J.O.O. de Atlanta (producida por el grupo *Zard*), o el mítico *ending* de **Dragon Ball GT** *Hitori janai* (del grupo *Deen*)... y algunos más que me dejo, y que ahora mismo no me acuerdo...

Pues todas estas canciones, y muchas más, se pueden considerar canciones de grupos o cantantes japoneses, así que estoy seguro que la mayoría de vosotros está más introducido en este mundo de lo que cree.

¿Qué hacer para conseguir material de J-Pop? Últimamente las tiendas de importación de manga se están animando a traer CDs de J-Pop a buen precio (eso sí, son ediciones piratas traídas de China. Para originales normalmente hay que recurrir a los pedidos por internet... lo que no está al alcance de todos).

Para terminar, decir que existen varias *mailing lists* de J-Music que encontraréis listadas en , podéis buscarlas por idioma (español), o por tema (J-Pop, Visual_Rock, Hide y Luna Sea).

Minako (*minako@teleline.es*) y **Pako**

Cajón desastre

ESCAFLOWNE, LA VERDADERA HISTORIA

Queridas amiguitas. Es bien sabido por todas que, en las series de anime, no todo es lo que parece, o lo que aparenta ser. Esto lo demuestra firmemente que, aunque una serie no tenga argumento ninguno, siempre hay un grupo de freaks que intentan desesperadamente encontrarle un lado oscuro, una verdad que el autor ha querido transmitir pero que la mayoría de los mortales no ha sido capaz de descubrir. En homenaje a estos seres tan carismáticos (a la par de ridículos), os voy a demostrar cómo, de una serie de lo más simple, se pueden sacar las conclusiones más estúpidas sobre la naturaleza de sus personajes.
Allen, menuda pieza, va por ahí de guaperas y tal camelándose a princesitas y a la empanada de *Hitomi*, pero en realidad pierde más aceite que la furgoneta de los *Locomía*. ¿Y por qué creéis que va por ahí tirándole tejazos a las tías? Pues para poner celoso a *Van* que es el que en realidad le tira. Claro, que éste tampoco se lo calla mucho, a ver si os creíais que *Van* se picaba cuando *Allen* le tiraba los tejos a *Hitomi* porque se la iba a quitar; nada de eso, se picaba porque se creía que el rubiales le iba a poner los cuernos del siglo. Además, con ese aire de macho ibérico que se da fijo que es un sádico de narices, claro que a *Allen* tampoco es que le importe mucho, es más, para mí que también le mola.
Y *Hitomi* ya ni digamos, una tía que tiene visiones (para mí que por fumar lo que no debe) y que se dedica a echarle las cartas a los compañeros de clase. Pero en realidad no tiene ni pajolera idea de Tarot, lo que pasa es que sus compañeros de clase son todavía más cortos de mente que ella... y mira que es chungo. Claro, que las alucinaciones psicotrópicas de la tía son de lo más útil; si no fuera por ella *Van* estaría ya criando malvas. En realidad, *Van* la aguanta porque le salva el pellejo, ya que está picado con ella porque le tira los tejos a "su" *Allen*. Si el padre de *Van* levantara la cabeza... un hijo se le cambia de acera y el otro reniega de su reino por la estúpida excusa de que un dragón le cortó un brazo; como si necesitara los dos brazos para dar órdenes.

A *Folken* lo que le pasa es que de pequeño sus padres le tuvieron dos días seguidos viendo las pelis de **Star Wars** para que no les molestara mientras fabricaban a su hermanito y el chaval ha quedado un poco marcado, así pasa, que va por la vida dándoselas de *Darth Vader* conduciendo fortalezas invencibles a las órdenes de un emperador horrendamente feo. Claro que el feo ése por lo menos le dio un brazo de repuesto, lo cual hizo que en ciertos lugares fuera conocido con el sobrenombre de... bueno, mejor me callo. Al final se pasó al bando de los buenos, pero no porque quisiera él, sino porque el tío *Vader* también lo hizo. Por cierto, ¿alguien ha visto alguna vez una muerte mas estúpida que la suya? Es que tiene tela... Pero estas cosas le pasan al padre por liarse con la primera tía con alas que ve por ahí, que hay mucho pendón suelto chavalas, os lo digo yo.
Y seguimos con los malos, ¿Puede alguien explicarme de dónde han salido las dos gatas ninfómanas esas? Y es que ya les vale, se pasan el día tirándole los tejos al pobre *Folken* que no sabe cómo explicarles que se vayan a tomar viento porque a él no le tira la zoofilia. Claro que *Merle* tampoco se queda corta dándole la vara a *Van*, pero éste pasa de ella por otros motivos mas evidentes.
¿Y las princesitas de Astoria (patria querida)? Una que va para monja y la otra más salida que el pico de una mesa, si piensa que se va a liar con *Allen* lo lleva crudo. Esto de las familias reales... me da a mí un poco de mal yuyu. Fijo que el rey de Astoria, (patria querida) que a sus 20 tacos no se había comido un rosco, se lió con el callo de su prima, que tampoco había triunfado mucho que dijéramos... y ya se sabe, primos con primos... no mola.
En fin, tampoco es plan de cebarse mucho (carcajada) ya que después de todo n es una serie cojonuda. Eso sí, sigo con una duda: ¿Pueden en realidad los personajes de **Escaflowne** darse un beso sin sacarse los ojos mutuamente? ¿Y hacerse un 69 sin abrirse en canal (por la nariz, no seas malpensada...). Lo dejaremos para el próximo programa.

The Amazing Spidei
(After Folken Fanel)
spidei@ctv.es

CORREO

¡He vuelto! Justo cuando parecía que os librabais de mí, os chafo la ilusión y vuelvo, es que mira que soy puñetero... (murmullo de fondo: Pues ya podías volver a irte, y a ver si esta vez no vuelves... ¡OUCH! ¿Que haces con esa katana? ¡Pero si era broma! ¡ARGHHHH!) Bueno, a lo que iba, después de esta divertida sesión de exterminio de herejes (es bueno volver a los viejos tiempos...), volvamos a centrarnos en el tema que nos ocupa, esto es, el correo de este mes de Minami2000.

Francisco Moreno (Alcalá de Guadaira, Sevilla)

Amos a ver, una preguntita breve y facililla, que también gustan de contestar de vez en cuando. La ilustración a la que te refieres del número 1 de Minami2000, que aparece con el título "Marmalade Yaoi", no proviene de ningún vídeo, manga o libro de ilustraciones de **Marmalade Boy**, es una ilustración de las chicas del Studio Kôsen, basada en los personajes de la serie, pero que no tiene nada que ver (aparte del origen claro está) con la serie en sí.

Begoña Merino (Seseña Nuevo, Toledo)

¡Hola de nuevo! Otra de las habituales de la sección de correo, vuelve a la carga con alguna duda más. La banda sonora de **Bateadores** (**Touch**) en su versión original (japonesa) la puedes encontrar en algunas librerías especializadas de Madrid, Barcelona o Valencia, que aún tienen algunos ejemplares de la edición pirata china de SM Records (para el que no lo sepa, SM es una firma china que copia las bandas sonoras de las series de anime más populares, aprovechando que China tiene sus particulares leyes de protección de los derechos de autor). Si te referías a las canciones de la versión española de Tele-5, puedes buscar por alguna tienda de discos o un todo a 100 unos CDs recopilatorios (creo que se llamaban Campeones o algo así) que recogen las canciones de series de anime que emitía T5, entre ellas de **Bateadores**. Respecto a **Shin KOR**, circulaba hace un tiempo una versión subtitulada en español (no demasiado legal, por cierto) de la mano de EGO Films, con algo de suerte a lo mejor podrías encontrarla en alguna librería especializada.

José Ángel Villaseñor (Puebla de Almoradiel, Toledo)

¡Vaya mosqueo que llevas encima! En primer lugar, aunque sea una pena parece bastante cierto que tanto **Ranma 1/2** como **3x3 Ojos** estaban condenadas al cierre, en parte por culpa de la propia editorial, que las publicaba con un formato totalmente erróneo, en parte por culpa de los lectores, que ya no las compraban. Eso de que con los beneficios de **Dragon Ball** se podrían sostener las pérdidas del resto de series de manga puede que fuera cierto durante un tiempo, pero ni DB vende tanto como al principio, ni la situación del mercado es la misma que entonces. Por otro lado, el problema de la falta de distribución a áreas de baja población no tiene fácil solución, ya que has de reconocer que la demanda, aunque existente, es muy baja, y las editoriales son empresas que se han de guiar por criterios económicos, la edición de manga no es "de interés nacional" como el fútbol... Para acabar, no se pueden extrapolar los datos, tanto de precio como de ventas o calidad de las ediciones, de otros países europeos (o de EEUU) a España, por una razón muy clara. En esos países (sobre todo Italia, Francia y EEUU) hay un número de lectores de manga muchísimo mayor que aquí. Desengáñate, aquí somos cuatro gatos y con una demanda tan pequeña no se pueden hacer maravillas como en esos países que te comenté antes.

Antonio Salmerón (Valdemoro, Madrid)

Vaya, así que en vez de explicar tus preferencias en manga, me preguntas las mías... pues te diré alguna cosilla. Autores, *Shirow* y *Adachi*; manga: **Touch** y **Patlabor**; anime: **Porco Rosso** y **Patlabor**. Espero que parte de tu curiosidad se considere satisfecha. Vamos con el resto de las preguntas. La diferencia entre un OVA y un capítulo de una serie es simplemente la manera en que llegan al público, es decir, el OVA se vende directamente en vídeo y la serie se emite por TV, en un principio no tiene porqué haber diferencias de calidad en la animación entre uno y otro, si bien es cierto que por regla general los OVAs acostumbran a contar con un mayor presupuesto y con una mejor animación (aunque todo depende del OVA o de la serie...). ¿**Evangelion** en una cadena nacional o en Telemadrid? Me temo que está muuuuuuuy difícil. Uno de los rumores eternos últimamente es el del supuesto canal en una plataforma de TV digital dedicado enteramente a anime, pero no pasa de ser eso, un rumor. Por último, una buena forma de dar a conocer autores españoles es mostrar su trabajo en sitios dónde la gente pueda verlo, y por eso en Minami2000 publicamos pósters, ilustraciones e incluso mangas de varios autores españoles.

Romina Gaete (Santiago, Chile)

¡La primera carta que recibimos del otro lado del charco (*NdL: Emmm, Shino, voy a empezar a pensar que haces los correos borracho, hace ya tiempecito que recibimos cartas de aquel lejano continente*)! Romina nos escribe contándonos cómo se vive el manga y el anime en Chile. Por lo que pare-

María Teresa Barrios
(Móstoles, Madrid)

ce, allí hay muy pocas tiendas, y además son carísimas, y envidia muchísimo los salones que se celebran en España. Pues te diré que, en cierto modo, aquí en España hay bastante gente que está empezando a cansarse de que esos salones sólo sean meras reuniones de tiendas, sin explotar apenas las múltiples actividades que podrían organizarse alrededor de un acontecimiento de este tipo. Aunque también hay que reconocer que para la gente que no vive en una gran ciudad, con librerías especializadas, estos salones son la única manera de conseguir material sin tener que liarse con pedidos, y posiblemente tú lo veas de esa forma. También dice Romina que son muy pocos otakus... pero tampoco te vayas a creer que aquí en España somos muchos... el manga y el anime sigue siendo algo MUY minoritario en nuestro país, y eso se nota como podrás leer en Minami2000 demasiado a menudo, en la cancelación de series y en las pocas novedades que aparecen en el mercado. ¡Ah! Tu dirección la pondré en el próximo correo, que en este no cabe (¡palabra!) y esperamos que vuelvas a escribir en próximos números.

Laura
(Prat de Llobregat, Barcelona)

Como habrás podido comprobar, tanto **Slayers** como **Marmalade Boy** vuelven a ser emitidas por TV, en La2 con los mismos horarios que la primera vez que se emitieron, sólo que por lo menos ahora no tenemos que aguantar a Leticia Sabater antes de ver **Slayers** (lo cual se agradece mucho...). Sobre si publicaran Slayers en vídeo, por ahora no hay ningún plan (que este humilde correero sepa) para que así sea, quizá después de la reemisión de la serie, y dependiendo del éxito que tenga... Pero como no me he traído la bola de cristal, mejor dejo de intentar adivinar el futuro. Tus padres tienen razón, el omnipresente *Fly me to the moon* de la banda sonora de **Evangelion** es una versión de una canción (de hace bastante tiempo, por cierto) de Frank Sinatra, que los señores de Gainax han destrozado con cien mil versiones, que harían que La Voz se revolviera en su tumba si las escuchara...

Patricia Sebastián
(Zaragoza)

Otra fan de **Marmalade Boy** que se connnnnnnngratula por la vuelta a las pantallas de su serie favorita, a ver si se animan y aparte de repetir series ponen alguna nueva, por pedir que no quede... Las películas de **Evangelion** (**Evangelion Death&Rebirth** y **The End of Evangelion**) no han sido editadas "oficialmente" en vídeo en nuestro país, pero durante un tiempo circularon versiones subituladas al castellano por grupos de aficionados con mayor o menor ánimo de lucro. La continuidad de **Kamikaze** ha quedado muy en el aire con el cierre casi total de la línea manga de Norma Editorial, aunque han dejado abierta la continuidad de algunas de sus series, **Kamikaze** no está entre ellas, al menos por ahora. Todos los episodios de la adaptación animada de **3x3 Ojos** los editó en España Manga Films, y siguen con algunos cambios la historia de la primera parte del manga, por lo que si te gusto éste, te recomiendo que consigas la serie. **Rurouni Kenshin** después de las vacaciones pasó a emitirse otra vez sólo los fines de semana, entre las 8 y las 9 de la mañana.

No puedo acabar el correo de este mes sin hacer referencia a la carta que hemos recibido de un chico de Madrid, llamado Miguel Ángel.

"Konichi Wa Asuma, te escribo para felicitar a los chicos de Neo Atlantis por el II salón de Manga y Anime de Madrid. Es la primera vez que voy a un salón y el ambiente era fantástico (pese a que pasé mucho calor viendo **Rurouni Kenshin**), pero valió la pena. Quiero agradecer la atención de los chicos de Neo Atlantis (ya que soy discapacitado), sobre todo a *Spidei*. Una última cosa, pido a todos los otakus de todo Madrid (discapacitados también) que se hagan socios de Neo Atlantis, ya que son unos chicos fantásticos. Espero que me hagáis caso y consigamos entre todos que en el III salón seamos muchísimos más y que sea uno de los mejores salones de España".

Ale, ahí queda eso. Espero que os lo paséis bien en el Salón del Manga de Barcelona, para cuyas fechas saldrá este número de Minami2000 a la calle. Si no habéis podido ir, al menos en el próximo número os contaremos todo lo que haya pasado durante esos tres días en la Farga de L'Hospitalet. ¡¡Mata ne!!

Asuma Shinohara

Y recordad, enviad vuestras cartas a:

Minami2000
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí
(Barcelona)

María Generoso Gutiérrez
(Alcorcón, Madrid)

CORREO

Seishiro Sakurazuka
(Santurce, Vizcaya)

Direcciones de lectoras que quieren cartearse con otras otakus

María González Pérez
C/ Fco. Tomás y Valiente nº9 1º
03206 Elche (Alicante)

Carlos Chinesta Sevilla
C/ Arcos nº36 4º-D
11402 Jerez de la Frontera (Cádiz)

Cristina Ortiz Costa
C/ Mossen Ángel Rodamilans
nº217 2º
08222 Terrassa (Barcelona)

Daniel Sánchez Pérez (17 años)
C/ Playa de Marbella nº1 4º-B
41009 Sevilla

Miguel Lasso Krasser (15 años)
C/ Adelantado nº8 2ª-A
41009 Sevilla

Silvia Peláez Ortega
C/ Casanovas Tona nº10
08560 Manlleu (Barcelona)

Oscar Rodriguez Jaramillo
C/ Camino Viejo de Pinto nº3 5º-D
28903 Getafe (Madrid)

Sandra Hortelano Cano
C/ Gustavo Mas nº59 2º-2ª
07760 Ciutadella (Mallorca)

Marta Barrios Gutiérrez
C/ Florencia nº24 2º-B
28850 Torrejón de Ardoz (Madrid)

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Si sólo deseas algún número anterior marca la casilla debajo de la portada correspondiente.

Ahórrate 2.000 ptas. Suscríbete a Minami 2000 durante 12 números por sólo 7.540 ptas.

Deseo suscribirme a Minami 2000 A partir del número ☐

Forma de Pago

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío en el primer número)
☐ Con Tarjeta de Crédito

N.I.F.
VISA
Master Card
AMEX
Fecha de Caducidad ..../........./..........
Firma:

Datos Personales:

Nombre................ Apellidos ....
Dirección..
Código Postal .... Teléfono..........................
Población ....
Provincia.............................. País...........
Fecha de Nacimiento .... Edad..........

Enviar por correo a: ARES Informática "Revista Minami", Avda/ Mare de Deu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA) o por FAX al (93) 477 22 84
(También son válidas fotocopias de este documento)

Instrucciones del CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI 2000

El programa de Minami 2000 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI 2000

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva.
Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami 2000 son las siguientes:

Música
Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:

Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows
WinAmp

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: minami2000@aresinf.com

VHS

Nuevas Películas inéditas

MAZINGER

Great Mazinger contra Grendizer

Great Mazinger contra Getter Robo

y también

Mazinger Z contra el General Negro
Mazinger Z contra Devilman

SÓLO LOS ELEGIDOS SIGUEN HACIENDO HISTORIA

El maestro Go Nagaï revolucionó el concepto del Robot en el manga convirtiéndose en una auténtica leyenda que hoy sigue haciendo historia.

OTAKU VISION Classics

Distribuido en España exclusivamente por Warner Home Video

Un producto SELECTA VISION

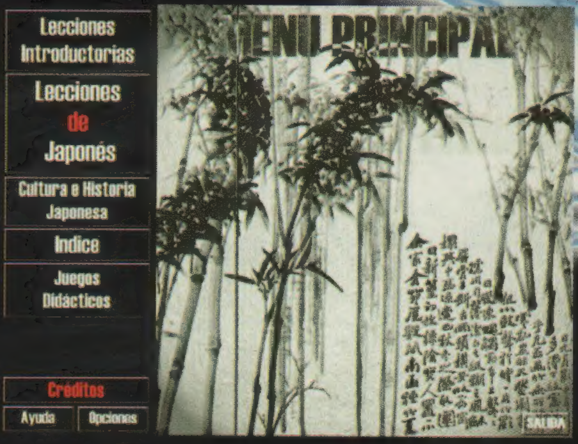
SELECTA VISION S.L.
Carrer Roma, 4
08023 Barcelona
Tel. 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku

DYNAMIC IBERIA

Film Copyright © 1973 Toei Animation
Original story & characters © 1973 Go Nagai & Dynamic Planning Inc.
This edition © 1999 Toei Animation - Dynamic Planning Inc.

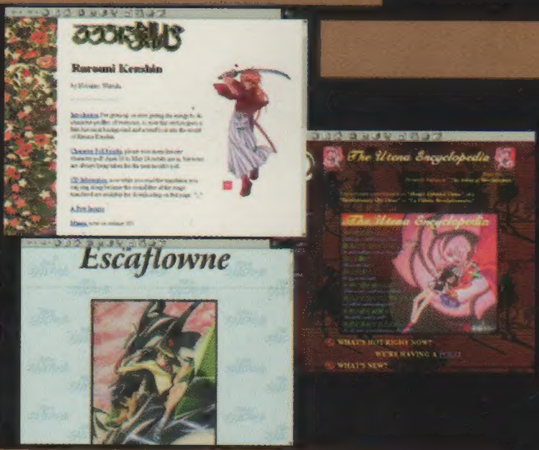
Minami 2000

Contenido del CD



Internet

Era previsible que semejantes éxitos tuvieran una notable presencia en la red, así que te hemos seleccionado las mejores páginas que sobre dichas series hemos encontrado para que navegues off-line (sin conexión a internet ni gasto de dinero).



Varios

Como cada mes, hemos incluido una serie de juegos, programas y complementos para que disfrutes como nadie con tu ordenador. Pieles para Winamp, temas de escritorio para Windows, iconos... ¡Todo lo que siempre has deseado de tus personajes y series favoritas y más! Especial atención al Curso de Japonés que os incluimos.

Música

El gran número de series comentadas en este número da lugar a que sean muchos y muy buenos los temas que acompañan a sus versiones animadas. Por eso te incluimos una variada recopilación de temas vocales y de BSO, para que no te falte ni uno solo de tus temas favoritos.

Imágenes

Disfruta ahora y siempre de una maravillosa recopilación de imágenes e ilustraciones de tus series favoritas. Te incluimos imágenes de Ruroni Kenshin, Utena, Escaflowne, Orphen, Jeanne... Para que puedas deleitarte una y otra vez con la enorme calidad de esta variada selección.

Vídeos

Y para terminar, una variadísima selección de increíbles vídeos, entre los que podrás encontrar escenas de Ruroni Kenshin, Utena, Jeanne, Orphen, Dr. Slump...
¡No te pierdas la extensa recopilación de openings y endings de El Guerrero Samurai!